

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial X
REPORTAJES
Medal of Honor: Dogs of War
Splinter Cell: Chaos Theory
Rainbow Six: Lockdown
REPORTAJE
FORZA MOTOSPORT
¿Te gusta conducir?
LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
MECHASSAULT 2: LONE WOLF
CALL OF DUTY: FINEST HOUR
KING ARTHUR
LEMONY SNICKET
PRIMEROS VISTAZOS: Super Monkey Ball Deluxe, Hitman: Blood Money, Batman Begins, Far Cry Instincts
NÚM. 36 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00036

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!









Might and Magic

Sony Ericsson

¡EL FAMOSO JUEGO DE ROL POR FIN EN TU MÓVIL!

LO ÚLTIMO

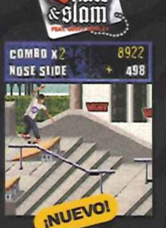


Nuevas y escalofriantes aventuras del Principe de Persia

DEPORTES



¡NUEVO!



¡NUEVO!



¡NUEVO!

ACCIÓN





AVENTURA

Prince of Persia
The Sands of Time

¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego

envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO OX25

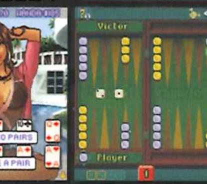
y sigue las instrucciones.
Ej. JUEGO OX25 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555** *y sigue las instrucciones.*
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.



PUZZLE





ATRAPALABRA

ARCADE



¡NUEVO!










Sony Ericsson T610 | Nokia 3510i | Samsung E700 | LG 5300i | Motorola V500



(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Sony Ericsson** K500, K700, T610, T630, Z500, Z600, Z1010, **Motorola** C380, C650, T720, V180, V220, V300, V500, V525, V600, **Sharp** GX-10, GX-15, GX-20, GX-30, **Samsung** E700, E800, E820, X450, **LG** 5300i, 5400, 7100, **Sagem** My V55, My-V65, My-V75, My X5-2, My X7, **Siemens** C55, C60, C65, CV65, CX65, CXV65, M50, M55, MC60, SL55, S55, SX1, **Panasonic** X60.

*El acceso al catálogo via SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Via 806: 1,06€/min desde una linea fija y 1,04€ desde un movil IVA inc.
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda

Más juegos de calidad en

gameloft

www.gameloft.com





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

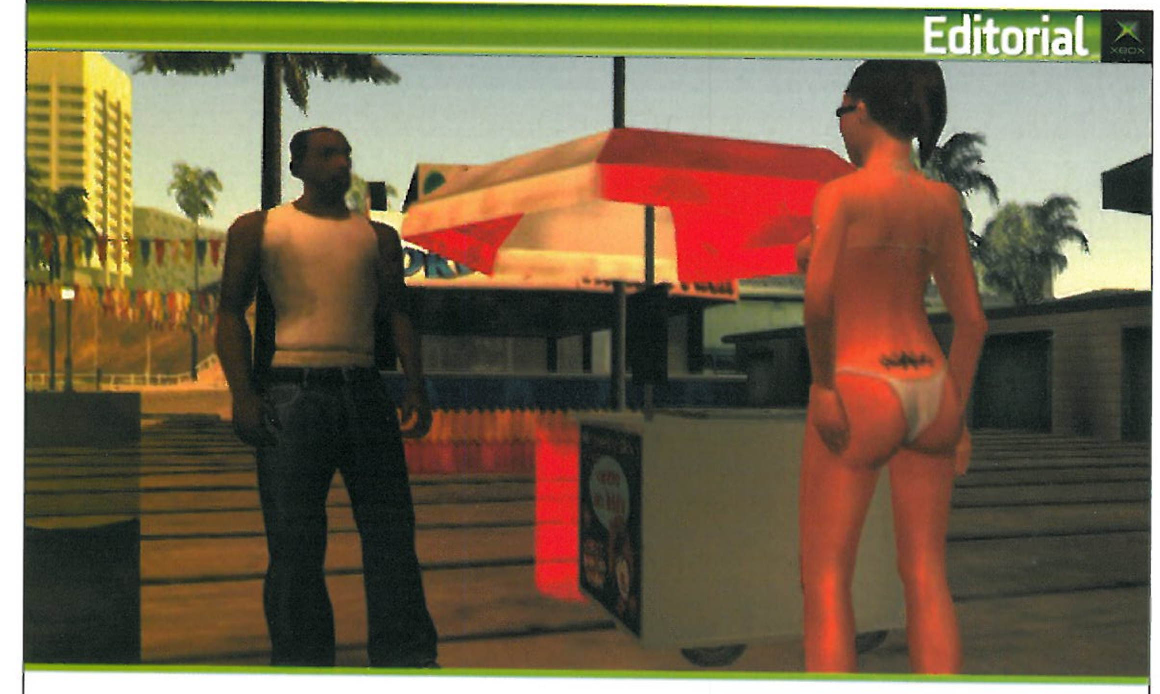
Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Mollns de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
2/05





Vuelve, a casa vuelve

Pues sí, como el recordado anuncio, todos los años cuando se acerca la Navidad hay algo que retorna de forma invariable. Y no estamos hablando de nada relacionado con el turrón, ni de esos seres queridos que vuelven a casa por Navidad. Es más, pese al tono humorístico que estamos empleando, en realidad vamos a hablar de algo muy serio, por más que nos gustaría tomárnoslo a broma, que es lo que se merece por otra parte. En fin, dejémonos de rodeos, estamos hablando del inefable informe que la sección española de Amnistía Internacional dedica todos los años al mundo del videojuego, con el objetivo de denunciar la violencia, sexismo y otras lindeces que al parecer campan a sus anchas en la mayoría de los juegos que se lanzan al mercado.

Este año, en concreto, Amnistía Internacional ha centrado su campaña en denunciar el sexismo que impera en los videojuegos. Para ello han analizado la exigua cifra de 50 juegos (primer error: ¿tiene esta gente idea de cuántos títulos salen anualmente al mercado para todas las plataformas existentes?), y han llegado a la conclusión que en ellos se podía encontrar sexismo, agresiones a mujeres, asesinatos, violaciones, esclavitud, tortura, prostitución forzada, abuso de menores...

Ni siquiera estamos muy seguros después de leerlo de que merezca la pena responder a este informe (aDeSe lo hizo, pero desgraciadamente no obtuvo ni la ínfima repercusión mediática respecto a la que logró A.I. -cosas del morbo-), pues es tal el cúmulo de despropósitos que arroja y tal la desinformación que demuestra, que lo mejor sería mirar para otro lado y olvidarlo. Sin embargo, hay un motivo por el que conviene no hacerlo: el problema es que una organización tan prestigiosa como Amnistía Internacional goza no sólo de amplio crédito en los medios, sino también de gran repercusión, de forma que fueron muchos los diarios e informativos televisivos que registraron el susodicho informe prácticamente aceptando sus conclusiones, en lugar de comunicarlas de forma objetiva. De hecho, nadie se tomó la molestia de contactar con algún responsable del mundo del videojuego para que respondiese a las graves acusaciones y diese su versión sobre el asunto.

Debemos incluso de forma anecdótica referir la iniciativa de un diputado de Izquierda Unida de la Asamblea de Madrid, que amparándose en el mencionado informe llegó a solicitar la retirada de una campaña publicitaria del juego *GTA: San Andreas*, que se pudo ver durante días en el metro de Madrid, cosa que consiguió a medias, puesto que la campaña ya había terminado cuando se decidió retirarla.

Al parecer, el hecho de que la mayoría de los juegos mencionados en el informe sólo sean accesibles para mayores de 18 años no parece suficiente medida para evitar la inadecuada difusión de los contenidos más delicados. Tampoco parece nada acertado meter en el mismo saco los videojuegos para PC y consola, regulados a través del código PEGI, que aquellos que se pueden descargar de páginas Web que no están sometidas a ningún control. Incluso en el informe se mencionan juegos como *JFK* que ni siquiera están distribuidos en nuestro país. Y como ya hemos dicho antes, medio centenar de juegos es un porcentaje ínfimo respecto a la cifra de juegos que se publica anualmente, cono cual los resultados del informe resultan claramente sesgados.

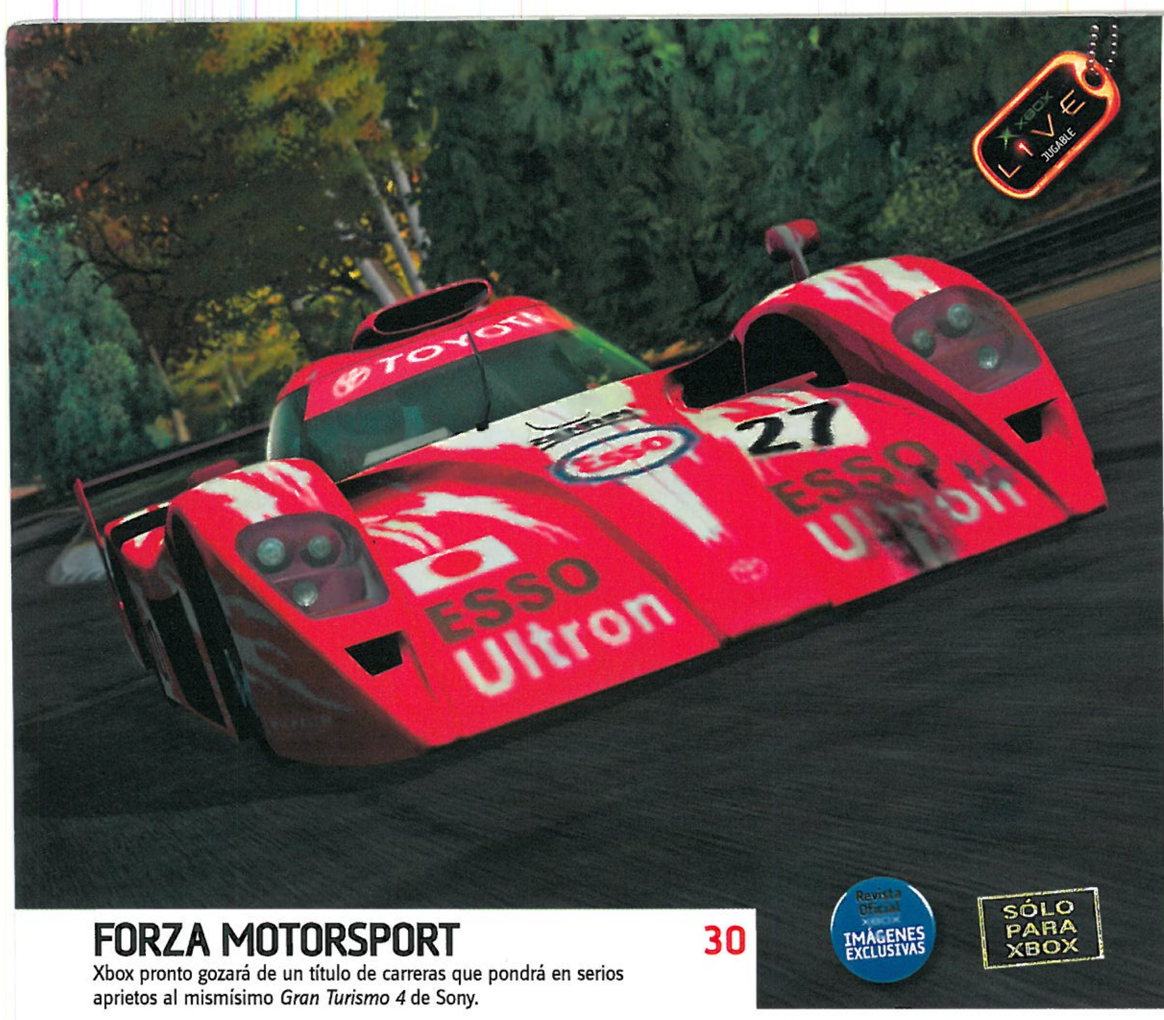
¿Por qué entonces año tras año A.I. se empeña en divulgar un informe tendencioso, inadecuado y claramente enfocado a desprestigiar al mundo del videojuego? ¿Y por qué no aprovecha A.I. la ocasión para valorar otros campos del ocio como la televisión, el cine o los propios juguetes? ¿No hay en ninguno de esos sectores productos con elementos tan inadecuados como los que se denuncian en el informe?

En cualquier caso, el hecho de vivir en un país libre y democrático garantiza que no se aplique ningún tipo de censura, a menos que se esté cometiendo un delito. Como no es el caso -y si es así que A.I. lo denuncie oportunamente-, ¿cuál es el objetivo de este informe? ¿Y por qué A.I. no publica informes similares en otros países?

Seamos serios, hay algunos productos, tanto en el cine, en la televisión o en los videojuegos que tienen contenidos de dudoso gusto, y por ello sólo van dirigidos al público adulto, que tiene capacidad de decisión sobre si quiere consumirlos o no. Pero entrar en el terreno de la prohibición o la censura sería pisar un suelo muy resbaladizo que entraría en confrontación con la libertad de expresión y otros derechos constitucionales.

Finalmente, quiero hacer una última valoración acerca de los supuestos contenidos que muestran violencia de género en los videojuegos: si en un juego de lucha pelean dos varones, suponemos que sólo nos hallaríamos ante un juego violento, pero si lo hacen un varón y una fémina, y el primero golpea a la segunda, ¿entonces se trata de violencia sexista? Creemos que este caso sólo se daría en un juego en el que se ejerciera la violencia contra la mujer por el mero hecho de ser mujer, y eso, que nosotros sepamos no se da en juego alguno, así que hablar de sexismo en los videojuegos está fuera de lugar y no es sino un despropósito. En fin, no saquemos las cosas de quicio y esperemos que una organización por lo demás tan respetable y admirable como A.I., que desarrolla una magnifica labor en otros campos, cuente pronto en nuestro país con personas competentes que analicen el mundo del videojuego de una forma más objetiva, o cuanto menos, que se informen para ello más adecuadamente.

José Emilio Barbero
Director



FORZA MOTORSPORT

Xbox pronto gozará de un título de carreras que pondrá en serios apuros al mismísimo *Gran Turismo 4* de Sony.



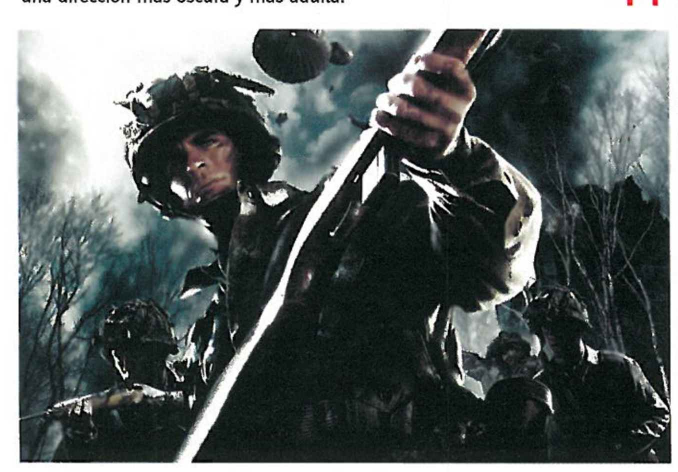


Sumario36



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Lleva la serie a nuevos niveles de realismo, pero también se mueve en una dirección más oscura y más adulta.



MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR

Dogs of War es el juego con el que EA espera recuperar su supremacía, aprendiendo muchas lecciones de *Call of Duty*.

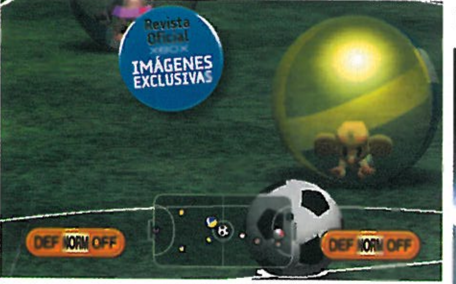


SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

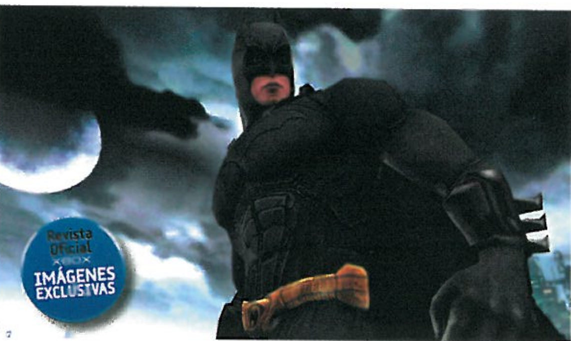
Promete erigirse en uno de los mejores títulos para Xbox porque ofrece más opciones en los modos para uno y varios jugadores que nunca.

HITMAN: BLOOD MONEY

El Agente 47 vuelve en un mal momento porque el cazador pasa a ser cazado y tendremos que salvar su pulida cabeza. **04**



↑ SUPER MONKEY BALL DELUXE 06



BATMAN BEGINS

Devolverá al Vengador Negro a sus oscuras raíces, y se erigirá en mucho más que una simple conversión para saciar a las masas. **08**



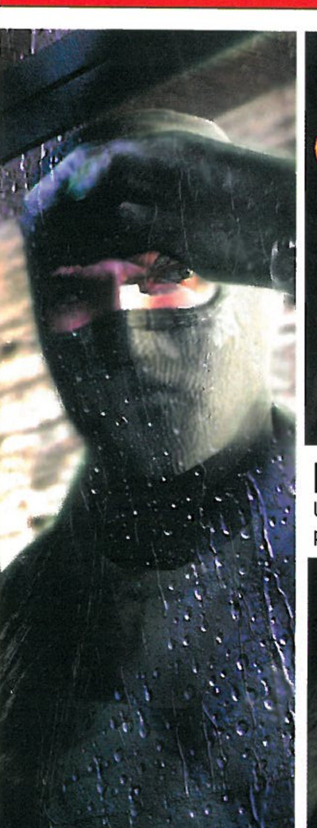
CLASE MAESTRA: CALL OF DUTY: FINEST HOUR

¿No consigues controlar el asalto alemán contra Estalingrado? ¿Quieres saber desde dónde atacará el próximo caza Stuka? **82**



XBOX LIVE

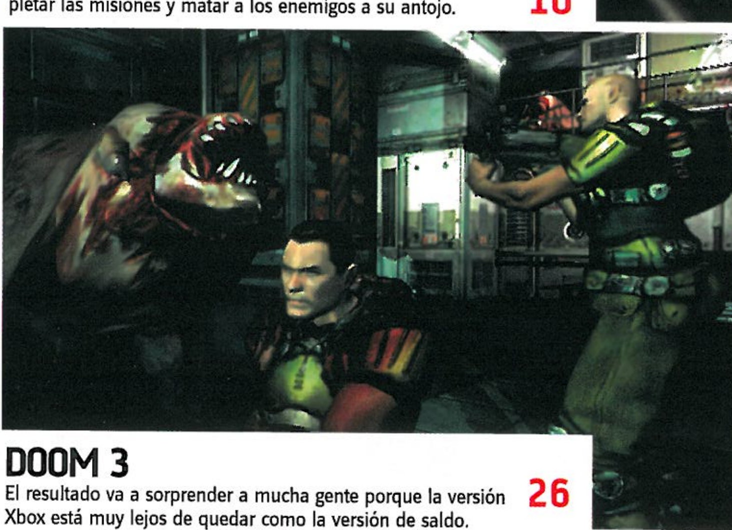
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **68**





FAR CRY INSTINCTS

Una bestia de exploración libre que permite al usuario completar las misiones y matar a los enemigos a su antojo. **10**



DOOM 3

El resultado va a sorprender a mucha gente porque la versión Xbox está muy lejos de quedar como la versión de saldo. **26**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS XBOX LIVE

>> Burnout 3: Takedown

DEMOS

>> Conker: Live & Reloaded
>> Tiger Woods PGA Tour 2005
>> Otogi 2: Immortal Warriors
>> Prince of Persia Warrior Within
>> Los Increíbles

VÍDEOS

>> Project: Snowblind
>> Tom Clancy's Ghost Recon 2
>> Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
>> Area 51
>> GoldenEye: Rogue Agent
>> King of Fighters 2000/2001
>> Prince of Persia Warrior Within

«¿Oye, no tendrías una bala en el cerebro para mí? Qué amable...»

Hitman: Blood Money

¡El calvo ha vuelto! ¡Corred a esconderos!



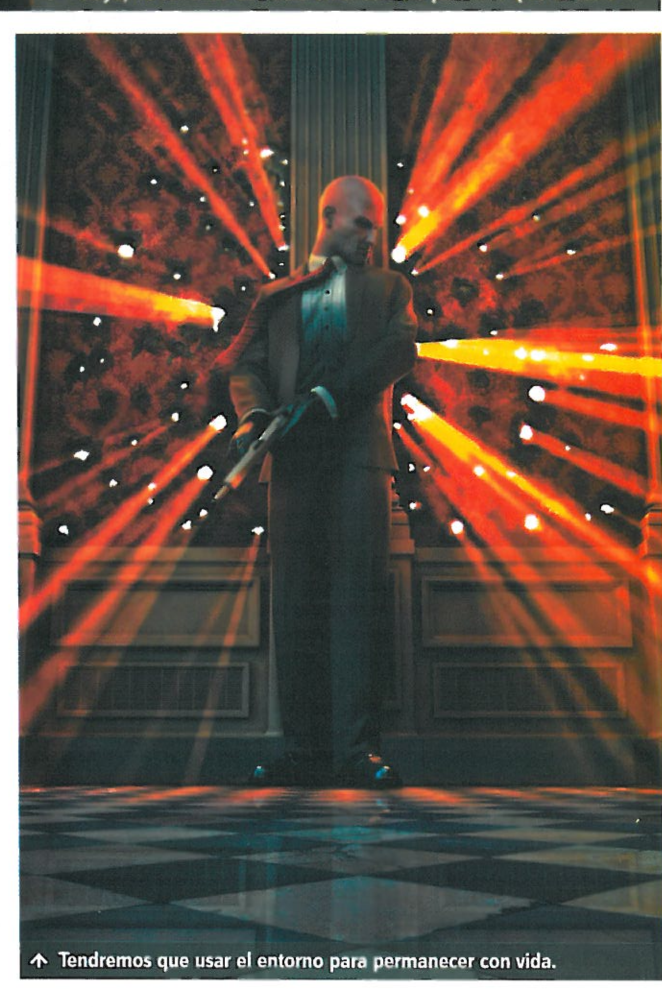
Por primera vez en un juego de *Hitman*, los errores tienen serias consecuencias. Si antes era teóricamente posible completar una misión aunque 47 hubiese sido descubierto, esta vez los PNJ son más inteligentes, mortíferamente inteligentes.

Si 47 falla en un asesinato, se producen varias reacciones en cadena a partir de ese punto. Si somos poco diplomáticos en nuestros negocios, pronto se propagará entre los PNJ la noticia de que somos un peligro. Son estos peligrosos chismes los que hacen de cada persona en el juego una amenaza en potencia, pero también son esos chismes los que 47 podrá utilizar en su beneficio.

Si malogramos un asesinato, la gente lo sabrá pronto, incluida aquella que esté dispuesta a ayudarnos por dinero. Con el dinero conseguido en las misiones completadas sin "errores", el Agente 47 podrá sobornar y tapar las cosas que salgan mal. Los desarrolladores de IO guardan silencio sobre cómo se implementará esto, pero hay algunas teorías. Quizás 47 podrá pagar a la gente para que pidan responsabilidades, o sobornar a los basureros para que se lleven el cadáver. Afortunadamente, muchas misiones pueden realizarse de tal forma que parezcan extraños accidentes. Si conseguimos darles a los asesinatos la apariencia de actos divinos, hay muchas posibilidades de que 47 pueda pasearse con toda libertad sin levantar sospechas. Pero cualquiera que haya jugado a los juegos anteriores sabrá que esto es altamente improbable.

Sin embargo, el dinero no va a servir solo para tapar las pistas; hay enormes recompensas para gastar sabiamente en equipamiento. El "dinero manchado de sangre" puede gastarse en mejorar partes del equipo o en comprar armas nuevas. Una pieza vital que 47 tiene que cuidar es su rifle de francotirador. Rasmus Hoengaard, responsable de *Blood Money* nos contaba: «Tenemos un grupo principal de armamentos, de los cuales un gran número cuentan con mejoras. Estas mejoras incluirán aspectos como precisión, potencia y capacidad de balas, por nombrar sólo algunas de ellas. No podemos hablar sobre las armas por ahora, pero me encanta el M4A1. Es un arma muy pintoresca y versátil que puede modificarse y derivarse hacia una dirección más de francotirador.»

Según IO, hay «muchas más» armas y un «gran número» de objetos diferentes que pueden combinarse y mezclarse para crear un aparato asesino letal y actualizable. Pero, aunque hay nuevas mejoras y armas para asesinar aparentemente imparables, la diabólica dinámica de juego de *Hitman* permanece. 47 seguirá pudiendo llegar hasta muy cerca de los objetivos (con frecuencia bien protegidos) y, aunque puede reinar una calma relativa hasta que empiezan a volar las balas, de nuevo está garantizado que se desencadenará el infierno allá donde vaya.



Tendremos que usar el entorno para permanecer con vida.





Este nivel ambientado en Navidad estará lleno de alegría y buenos deseos para todos hasta que el Agente 47 entre en la fiesta.

Información Adicional

BUSCANDO PROBLEMAS

Todavía no se ha anunciado si las acciones del Agente 47 serán de nuevo asesinar gente con turbantes o hacerse pasar por jeques árabes. Aunque tenemos la sensación de que esta vez no va a haber nada de eso...

YO, ESPÍA

Hay rumores de que en *Blood Money* el Agente 47 descubre que se ha infiltrado un topo en su red secreta de contactos en los bajos fondos. Tendrá que matar al agente doble.

EL COBERTIZO

Con el Agente 47 de nuevo en acción y los PNJ lo bastante inteligentes como para divisarle, es improbable que guarde todo su acopio de armas en un cobertizo como antes. Quizás incluso no tenga un arsenal permanente, ¡y eso sí que puede ser interesante!



Tendremos que localizar el objetivo y aprender dónde están todas las salidas.

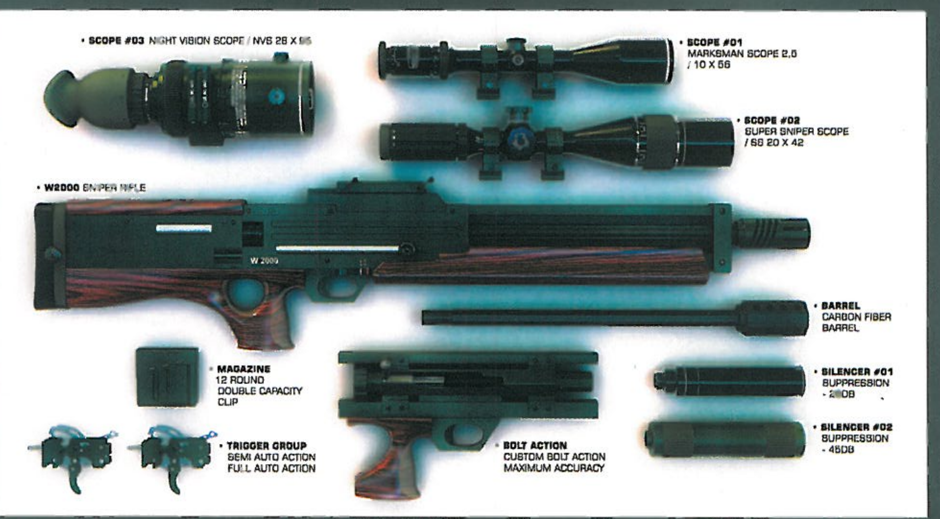


Unas cuantas copas más y parecerá un accidente... exactamente lo que 47 quiere.

El arte de matar

El rifle del Agente 47 y todas sus bondades mejorables...

El equipo del Agente 47 aumentará a medida que compre y encuentre mejoras para su rifle de francotirador estándar. Estas mejoras serán de varias formas y tamaños, y variarán desde los silenciadores mejorados a los gatillos asistidos (ideales para los momentos en los que hay que disparar de forma automática o semiautomática). El Agente 47 también tendrá que encontrar silenciadores para corta distancia con mejores capacidades para que los compinches de la víctima no oigan el sonido del arma desde la habitación contigua. Nuestro héroe también podrá comprar miras de francotirador mejoradas, miras de visión nocturna y cargadores dobles. Con un poco de suerte, todos estos artilugios conseguirán que el pobre Santa Claus no sienta nada cuando sea eliminado por nuestro calvo favorito. Y si no, por supuesto, siempre podemos olvidarnos del arma y empujarle al vacío o partirle el cuello.



Cuando no estemos empujando a Santa Claus a su muerte, podemos intentar reunir todas estas piezas.

Debemos controlar el planeador del mono para aterrizar suavemente en el objetivo.

Super Monkey Ball Deluxe

¡Examen del mayor juego de Monkey Ball hasta la fecha!



SMB 1 y *2* aparecieron para GameCube, y ahora Sega ha publicado una versión especial para Xbox que incorpora ambos juegos y algo más: 46 niveles nunca vistos anteriormente. Aunque, de forma sorprendente, la compañía japonesa no ha tomado el camino de Xbox Live, seguro que una opción cooperativa o de uno contra otro sobre Live serían muy divertidas.

Hay 300 asombrosos niveles a los que hincarles el diente y, aunque empiezan desde lo absurdamente fácil, acabaremos tirándonos de los pelos, subiéndonos por las paredes y cruzando los ojos según nos internemos en la locura. 114 niveles han sido extraídos del original y 140 de la secuela, y si añadimos esos 46 nuevos, el resultado es un buen paquete para jugar. Viendo estas exclusivas y coloristas pantallas puede parecer un juego de niños, pero estos minijuegos pondrán a prueba la habilidad y la paciencia de cualquiera.

Jugaremos cada nivel como un lindo mono atrapado dentro de una bola transparente. Pero no hay que preocuparse, porque todo es muy amigable y lo que es seguro que el pequeño personaje no recibirá daños... principalmente porque no es real. Los controles son estúpidamente sencillos de manejar, aunque el juego es tan adictivo como el que más. Tenemos que inclinar la plataforma en la que se encuentra la bola del mono para moverla en la dirección que queremos que vaya. Tan sencillo como parece; hay límite de tiempo, rompecabezas, laberintos, obstáculos, oponentes y bananas que recoger por el camino para poner las cosas más interesantes.

Aunque el modo de juego Ultimate para un solo jugador es divertido, el auténtico encanto de *Monkey Ball* aparece cuando conectamos los otros tres controladores y metemos en la locura multijugador a nuestros amigos, padres o hijos. Los juegos de mesa para grupos no son mejores que este, y es una pena que Sega no haya tenido el juego a tiempo para Navidades. Hay un modo de Práctica para los chimpancés que hay entre nosotros, aunque es en los modos de Desafío y Competición donde se encuentra la diversión multijugador. La variedad de mini-juegos es asombrosa e indudablemente tendremos nuestros juegos favoritos (mira Banana Splits, a la derecha) además de los que nos volverán locos. En la versión *Deluxe*, el modo Desafío integra los tres distintos niveles de dificultad (Principiante, Avanzado y Experto) en el juego, en lugar de tener que completar cada sección de forma independiente.

Del examen exclusivo que hemos podido hacer a la primera beta del juego que sale a la luz, deducimos que *Super Monkey Ball Deluxe* está tomando forma para ser todo lo que su título sugiere.


El Fútbol Mono es demencial, o ¿qué esperábamos?


Inclinaremos la plataforma verde para conseguir velocidad máxima.





No es Pro Evo 4 o FIFA 2005, pero si nos apetece jugar al fútbol con un toque de banana, ¡aquí está!

Información Adicional

¡ELÍGEME!
Tenemos cuatro monos con los que jugar y, como era de esperar, cada uno tiene sus propias estadísticas que tendremos que tener en cuenta dependiendo del evento en el que juguemos. Aiai es el macho más versátil y Meemee la hembra más versátil, Baby es el más ligero de todos, lo que implica que puede ir más rápido, y Gongon es la opción más dura y pesada.

JUEGOS PARA REÍR
Uno de nuestros juegos favoritos es el llamado Objetivo Mono, en el que despegamos desde una plataforma en el cielo usando la bola como alas para guiarnos hacia el objetivo. Aunque para hacer las cosas un poco más difíciles, hay todo tipo de obstáculos (el viento y las minas son solo dos de ellos) que harán que nos rompamos la cabeza buscando el aterrizaje perfecto.



Lo mejor es convencer hasta a cuatro de nuestros amigos para jugar.



Recogeremos objetos para conseguir tiempo cuando corramos uno contra otro.

Banana Splits

Si es divertido recoger bananas en lugares de difícil acceso, lo es más cuando se hace en un uno contra otro con amigos. Y la variedad de mini-juegos que vais a poder encontrar en este gran juego es asombrosa: hay de todo, desde carreras en línea recta y combates, a juegos ambientados en el billar o el fútbol. Cada evento tiene el toque único de Sega y no podremos parar de reír. La simplicidad de cada evento implica que cualquier persona podrá cogerle el tranquillo tras unos pocos intentos. No podemos perdernos Objetivo Mono, Billar Mono, Bolos Mono, Golf Mono, Barco Mono, Tiro al Mono, Béisbol Mono, Lucha de Monos y Tenis Mono. Montones de monos.



El golf sufre un lavado de cara en Super Monkey Ball.



Los monos se dejan sueltos en la mesa de billar.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Si fuese Sam Fisher, ¿crees que estaría en esta posición?.

Batman Begins

¡Por fin una licencia cinematográfica que tiene buena pinta!

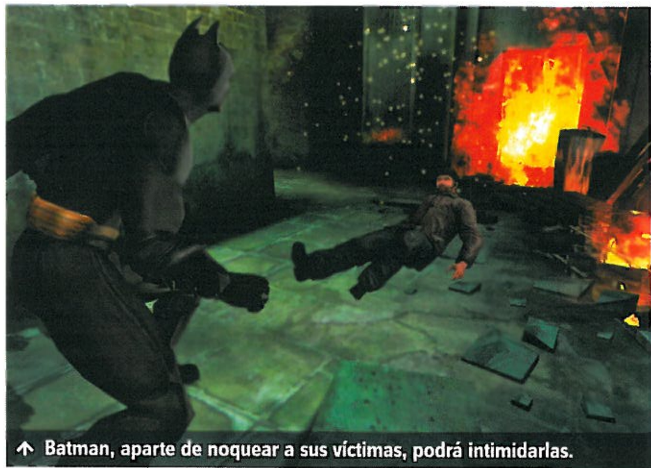


BATMAN BEGINS devolverá al Vengador Negro a sus oscuras raíces, y se erigirá en mucho más que una simple conversión para saciar a las masas. Ambientada en 14 áreas diferentes de Gotham City, el juego presentará todos los métodos que Bruce Wayne ha ideado para barrer el crimen de las calles. Por primera vez podremos planear sobre los tejados, y emplear su fantástica pistola-gancho para trepar por las fachadas de los edificios ocultos entre las sombras. Gracias a Batman, Sam Fisher parecerá tan atlético como Mª Teresa Campos. En cuanto el hombre murciélago logre asegurar su gancho, será capaz de descender por el cable adjunto hasta situarse sigilosamente sobre su presa. Con un rápido movimiento, los pies del enemigo perderán contacto con el suelo, y éste comenzará a gritar como un loco mientras lo trasladas por las sombras con tu férreo abrazo al tiempo que le susurras algo así como «soy tu peor pesadilla» al oído. Porque está muy bien eso de hacer respetar la justicia, pero también conviene meter el miedo en el cuerpo de los malos. Y para intimidar ¿qué mejor que un tipo cachas disfrazado de murciélago?

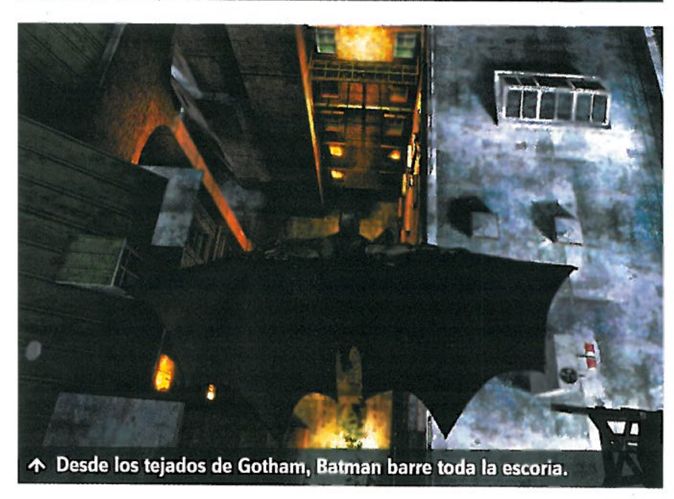
«Batman viajará por todo el mundo en busca de los medios más adecuados para luchar contra la injusticia, y trasladará la sensación de pánico a sus presas», explica Jason Hall, vicepresidente de Warner Bros Interactive Entertainment. «*Batman* propondrá un auténtico festín de estilo, drama y acción. Estos elementos servirán para definir el juego y trasladar a los jugadores al corazón de la experiencia.» Además de propinar contundentes tundas a los enemigos, tendremos que planear con esmero nuestros movimientos. «En esta ocasión, para luchar contra las fuerzas del mal, Batman tendrá que emplear tanto su inteligencia como su fuerza o las armas que tenga a su disposición», asegura Hall. Sin embargo, seguro que prima la acción. Puede que Batman tenga cerebro, pero sin sus brotes de violencia desmedida dejaría de ser él mismo.

Además de con los puños, Batman cuenta con la inestimable ayuda de su cinturón. Se acabaron las aburridas cápsulas con polvo del sueño; en su lugar encontraremos impulsores adrenalíticos que permiten a Batman esquivar los ataques y las balas. También tendremos ocasión de Bativapulear a los enemigos y rematarlos con el toque de gracia propinado por el Batarang. Y no nos olvidemos del infalible Batmóvil.

Todavía está por confirmar la posible aparición del Espantapájaros y Ra's Al-Ghul, pero si Eurocom pretende que el juego sea una reproducción fiel de la peli de Chris Nolan, seguro que dejan su impronta en Gotham. La más tétrica de las ciudades espera que su particular Sam Fisher con alas se erija en su eterno salvador, pero mientras llega, disfruta con este festival de capturas e inicia la cuenta atrás: ¡Batman vuelve!



↑ Batman, aparte de noquear a sus víctimas, podrá intimidarlas.



↑ Desde los tejados de Gotham, Batman barre toda la escoria.



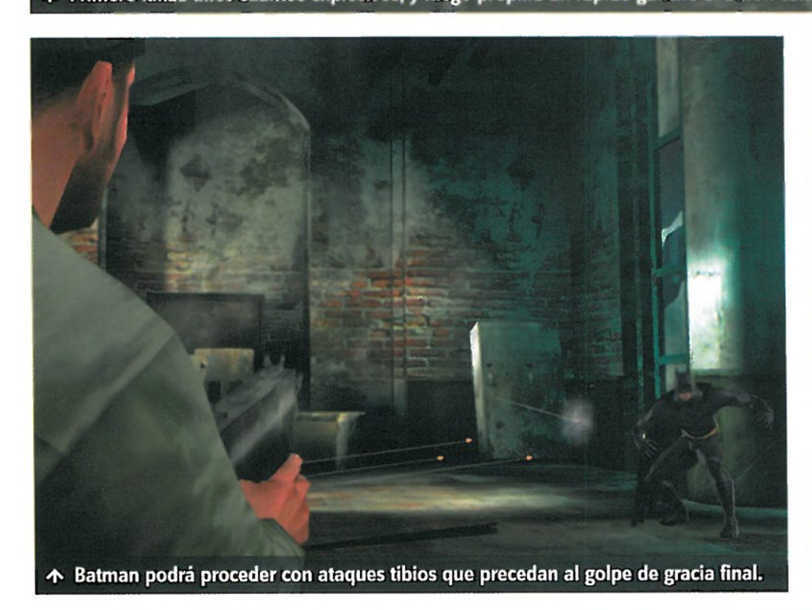
↑ Primero lanza unos cuantos explosivos, y luego propina un rápido gancho al bufón calvorota con tu Batipuño. Bienvenido de nuevo, Bruce.

Información adicional

MALOS MALOSOS
Dos malos de Batman que nunca han aparecido en las pelis son el Rey Tut y Egghead (Cabeza de Huevo). Y todo apunta a que en el juego tampoco van a contar con ellos. Menos mal.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, GATITA?
El último título basado en un cómic de DC fue *Catwoman*. La peli fue un fiasco, y no se puede decir nada mucho mejor del juego. En la nueva entrega de Batman ni siquiera aparecerá la antiheroína gatuna. Del resto de villanos clásicos no tenemos ningún tipo de noticia.

LA VOZ DEL MURCIÉLAGO
Se rumorea que tanto Christian Bale (Batman) como Cillian Murphy (Espantapájaros), doblarán a sus personajes en *Batman Begins*. Más noticias conforme se aproxime el lanzamiento.



↑ Batman podrá proceder con ataques tibios que precedan al golpe de gracia final.



↑ ¡Se acabaron los trajes de PVC y los abdominales siliconados!.

Bienvenidos a Gotham...

¡...de la que nunca saldréis!

Aunque las imágenes de Gotham y de las entrañas del manicomio de Arkham se guardan bajo siete llaves, publicamos aquí un par de capturas de lo que podremos ver en cuanto estrenemos nuevo año. Arkham se asemejará a un castillo encantado, rodeado por altísimas cancelas y edificios aledaños, mientras que Gotham tendrá la pinta de un lugar miserable, plagado de puentes góticos de acceso a la ciudad y enormes rascacielos alzándose hacia las alturas. Parece ser que el alcalde quiere ponerle las cosas difíciles al bueno de Batman.



↑ La entrada de Arkham es bastante fúnebre.



↑ Gotham de lejos. Ojalá no tuviéramos que entrar.

Dispara a los barriles de gasolina y vencerás.

Far Cry Instincts

Este no es el Paraíso Perdido: es el Paraíso Hecho Trizas

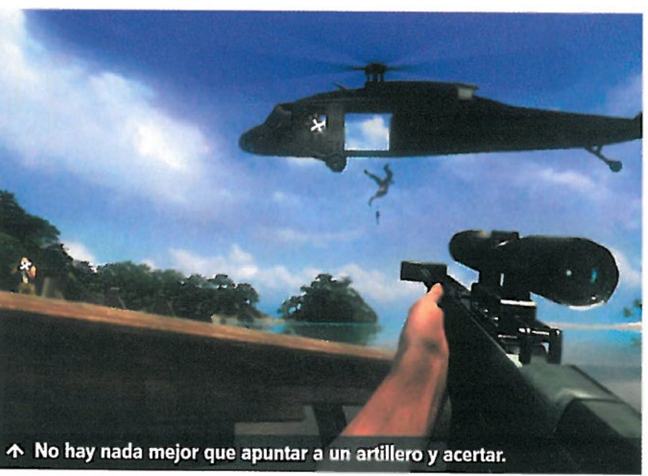


CON UNA caña de pescar en una mano y la única compañía de las olas y las gaviotas, la historia de Carver hace tiempo que quedó enterrada. Ahora regenta un barquito de recreo para turistas, y su vida se consume en un tedio monótono hasta que aparece una joven periodista que le pide que le lleve a una isla misteriosa.

Cuando la damisela desaparece y el barco se hunde, Carver queda atrapado en la isla. Justo aquí comienza *Far Cry*, y se revela como un shooter en primera persona de aúpa: una bestia de exploración libre que permite al usuario completar las misiones y matar a los enemigos a su antojo. Ofrecerá, incluso, un editor de niveles modificado de forma específica a partir de la versión para PC que nos permitirá crear y compartir nuestras propias islas en el entorno Live. El jugador será el único que decida si prefiere irrumpir como un poseso, armas en ristre, o bien si opta por seguir la máxima del «divide y vencerás» contra el enemigo. Todos los objetos serán interactivos, de modo que podremos tender trampas para liquidar a los contrarios. Bastará lanzar, por ejemplo, unas cuantas piedras contra un bidón de combustible, disparar cuando se acerque algún contrario, y disfrutar con el desparrame generalizado de sus miembros tras la impepinable explosión.

Carver también será capaz de ocultarse bajo las cabañas de la isla. Para ello, tendrá que colarse entre los tablones del suelo y, desde ahí, podrá lanzar una ráfaga de plomo contra la gente que camine por encima. La idea consiste en sobrevivir y matar con todos los medios a tu disposición, y si para ello tienes que explorar complejos, asestar balazos en el entrecejo con un rifle de francotirador, o plantar trampas terribles, pues adelante. El entorno es tu arma principal, pues te permite tensar cables explosivos entre cajas de armamento o entrelazar ramas para tejer látigos letales. Carver, por ende, es como un MacGyver moderno, pero sin las greñas horteras.

Destacan también las noticias sobre el contenido Live, puesto que *Far Cry*, aparte de permitirte descargar y jugar con tus propios mapas, brinda la oportunidad a un mínimo de 16 jugadores de disfrutar de partidas en más de media docena de modos diferentes. Y decimos un mínimo de 16 porque, en el momento del cierre, Crytek barruntaba la posibilidad de incluir una opción para 24 jugadores. En cuanto se haya creado el universo *on line*, podremos subir a lomos de multitud de vehículos diferentes y aventurarnos como auténticos locos. Durante la demo, vimos cómo un jeep se precipitaba desde un risco y chocaba contra un helicóptero que flotaba sobre la garganta; también asistimos a la desolación provocada por el ataque de un Apache, o a la irrupción en el agua de unos Hummers a la caza del bote de Carver. Todo es posible en este juego.


No hay nada mejor que apuntar a un artillero y acertar.


Irrumpe en un complejo y déjalo hecho trizas.

No te andes por las ramas

Aprende a sacar provecho del entorno.


Tensa al máximo la rama puntiaguda como un buen Rambo.


Espera a que llegue el desprevenido enemigo y pise el cable.


Los pinchos se clavan en su blandengue fisonomía.


«¡A eso le llamo yo cortar de raíz con el problema!»

Información adicional

EN PROPIA PUERTA
Ándate con ojo con las trampas que plantas, porque podrías acabar siendo tú la víctima. Si nadie cae en ella y te olvidas, es muy probable que, tarde o temprano, la pifies por tu culpa.

TRAMPAS LIVE
En los modos multijugador también podrás tender trampas. En cuanto caiga algún incauto, remátalo como se merece.

TRAMPAS A MOGOLLÓN
Aparte de las trampas con ramas, puedes echar mano de minas Claymore, cepos, agujeros cubiertos con maleza, y lanzadores de flechas activados por cable. Estupendo.


Cuando te enfrentas a un exmarine, la primera regla es la siguiente: nunca te coloques al lado de una caja de explosivos.


En el juego podrás conducir lanchas y practicar el esquí náutico.


Puedes ejecutar un disparo certero o bien volar el helicóptero en su totalidad.

Bill Gates habla sobre Xbox 2

El fundador de Microsoft manifiesta sus opiniones acerca de la sucesora de Xbox

Había mucha expectación por ver sin en la edición de este año del CES, y como parte de su habitual conferencia ante los medios, Bill Gates aprovechaba la ocasión para presentar en sociedad la sucesora de Xbox. Lo cierto es que -contra muchos pronósticos- no fue así, y de hecho el presidente y fundador de Microsoft ni tan siquiera hizo mención alguna en su charla acerca de la nueva Xbox 2 -o Xenon, su nombre en clave-.

Sin embargo, pocos días después de este acto y aprovechando la celebración del mencionado evento, una publicación estadounidense tuvo la ocasión de entrevistar a Bill Gates, que esta vez sí se pronunció acerca de algunos detalles relevantes sobre la próxima consola de Microsoft.

Entre otras cosas, Gates reveló a News.com que el lema de Xbox 2 será "más comunicaciones, más formatos, más conectividad". Como objetivos claros, la siguiente generación de consolas debería tener, según Gates, las metas de conseguir ampliar el mercado y alcanzar mayores funcionalidades multimedia.

En concreto, el fundador de Microsoft hizo especial hincapié en el hecho de no concebir Xbox 2 como una máquina pensada y diseñada específicamente para jugar, sino una herramienta multimedia que permita ver televisión, escuchar música o contemplar fotografías además de jugar con videojuegos. Por otra parte, según Gates hay planes para que la complementariedad entre Xbox 2 y el Media Centre PC sea absoluta.

↑ Lema de Xbox 2: "más comunicaciones, más formatos, más conectividad".

Gates ha hecho hincapié en el hecho de no concebir Xbox 2 como una máquina pensada y diseñada específicamente para jugar

En realidad, la visión de Gates -que es lo mismo que decir que es la visión de Microsoft- sobre el futuro inmediato es que la próxima generación de consolas no serán meras máquinas para jugar, sino que formarán parte de la cultura y estilo de vida digital de los usuarios.

Si el objetivo de Microsoft con Xbox era ganar credibilidad dentro del mundo de los videojuegos, el de Xbox 2 será precisamente extender ese crédito hacia el ocio digital en su más amplia extensión.

Aunque sabrosas, las declaraciones de Bill Gates dejaron sin embargo en el aire las dos cuestiones primordiales acerca de la sucesora de Xbox: sus características técnicas y su fecha prevista de salida al mercado.

Ahora las especulaciones apuntan a que Microsoft esperará al próximo E3 que se celebrará en mayo o a la Game Developers Conference de marzo para realizar el anuncio oficial de Xbox 2. De momento, lo que es un secreto a voces es que las compañías desarrolladoras de software llevan ya más de un año trabajando en los juegos que saldrán para Xbox 2.

Feliz cumpleaños

La saga Worms celebra sus 10 años con una nueva entrega

Los gusanitos creados por Team 17, que últimamente contaban con el apoyo de Sega para sus distribución internacional, son noticia por varios motivos: en primer lugar porque la franquicia cumple diez años desde su creación, y en segundo porque Team 17 ha firmado un acuerdo con Codemasters para que éstos sean a partir de ahora los distribuidores del juego. Para alborozo de sus *fans*, una nueva entrega de la saga está ya en desarrollo.

Worms 4: Mayhem! presentará como novedades más sustanciosas la posibilidad de que los jugadores fabriquen sus propias armas y también la apetecible oportunidad de poder customizar el aspecto de los gusanos. El juego contará con modos para un solo jugador y para multijugador y habrá 45 mapas diferentes (20 para el primer modo y 25 específicos para el segundo). Su publicación está prevista durante el segundo cuatrimestre de 2005.



Los gusanos de Team 17 vuelven a la acción.



Ganó Brasil

Concluye la FIFA Interactive World Cup

El brasileño Thiago Carrico fue finalmente el ganador de la FIFA Interactive World Cup, el evento organizado por EA y Microsoft del que os hemos venido hablando en los últimos meses. El joven de 21 años derrotó en la final al estadounidense Matija Biljeskovic por un ajustado 3 a 2. Entre otros premios, Thiago tuvo el gran honor de ser agasajado públicamente en la gala -celebrada en Zurich- en la que la FIFA entregó el galardón al World Player 2004, que por cierto fue a parar a las manos de Ronaldinho.

Enhorabuena para él y también para el equipo español, que aunque como ya os contamos no llegó a la final, hizo un excelente papel en el torneo.



El tiempo es oro

Atari anuncia TimeShift

Desarrollado por Saber Interactive, *Timeshift* es un shooter en primera persona que pretende aportar cierta innovación a tan trillado género incluyendo en su jugabilidad una peculiar característica: los jugadores podrán controlar el tiempo. En esencia, parece que dispondremos de opciones más o menos parecidas a las que en su momento mostró *Blinx* (salvando las distancias entre ambos títulos).

Por lo demás, el juego estará compuesto por un total de 30 niveles, pondrá a nuestra disposición un completo arsenal de armamento y promete ofrecer unos sensacionales gráficos gracias su engine de desarrollo propio, el Saber3D. Su lanzamiento está previsto para el otoño de este mismo año.



El Saber3D en todo su esplendor.



Podremos saltar en el tiempo.

CRIMEN Y CASTIGO Virgin Play distribuirá Still Life

Pese a ser un género en decadencia y casi denostado, se siguen produciendo aventuras gráficas de excelente calidad, y de hecho en Xbox ya hemos tenido oportunidad de disfrutar de algunas como la tercera entrega de *Broken Sword* y las dos partes de *Syberia*. Pues bien, otro nuevo y prometedor juegos se perfila para intentar insuflar sangre fresca al género; estamos hablando de *Still Life*, un juego de Microids que será distribuido en nuestro país por Virgin Play.

Se trata de una truculenta aventura que se desarrolla en dos épocas -el Chicago actual y la Praga de los años 20-, en el que se salta en diversas ocasiones de un tiempo a otro alternando dos protagonistas diferentes según el momento. Ambos realizarán indagaciones para intentar resolver una sucesión de crímenes cometidos por un asesino en serie, lo que nos llevará a realizar una apasionante investigación en algunos momentos con toques muy a lo C.S.I.



¿Quién se esconde tras la máscara?



Así era Praga en los años 20.



La escena del crimen.

BREVES

Cambio de manos

The Bard's Tale, el esperado juego del legendario Brian Fargo, va ser a ser distribuido en Europa por Ubisoft, tras la desaparición de la veterana distribuidora Acclaim, quien en principio iba a ser la encargada de hacerlo.

Contra el terror

Conflict: Global Terror es el título de la que será la cuarta entrega de la franquicia *Conflict*. El juego nos ofrecerá comandar a un equipo de cuatro hombres que luchará en diversas partes del mundo para combatir el terrorismo. Será publicado en el otoño de este mismo año.

Fishermania a tope

La franquicia *Splinter Cell* de Ubisoft continua su proceso de crecimiento, y a la par que su tercera entrega se acerca a su fecha de lanzamiento, se anuncia que una novela y una película formarán parte de los productos basados en las nuevas aventuras de Sam Fisher.

Muy animado

Madagascar, la nueva película de animación de Dreamworks (responsables también de *Hormigaz*, *El Príncipe de Egipto*, *Shrek* o *El Espantiburones*), contará con su propia versión en forma de videojuego, de cuya realización se encargará el estudio de desarrollo Toys for Bob.

Super Verde

Regresa el Increíble Hulk

Vivendi va a seguir sacándole partido a la licencia de la película *The Hulk* con un nuevo juego, *The Incredible Hulk*, que al igual que su predecesor va a ser desarrollado por Radical Games.

El juego será una seudo secuela del filme y contará con un guión original escrito especialmente para la ocasión por la leyenda del mundo del comic Peter Jenkins (*Hulk*, *Spider-Man*). De nuevo se tratará de un arcade en el que La Masa podrá dar rienda suelta a toda su furia destructiva. El juego será lanzado en el verano de 2005.



Increíble... pero cierto.

Los más vendidos

Como se suele decir, ya están todas las cartas sobre la mesa, incluidos los ases, o dicho de otra forma, los juegos más esperados del año ya han desembarcado para tratar de conseguir unas notables ventas en la pasada campaña de Navidad. Unos lo han conseguido, otros no tanto. Los datos, como siempre, nos los han facilitado Centro Mail.



1 PRO EVOLUTION SOCCER 4

EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**

Golazo por toda la escuadra. Aunque haya tardado en llegar, este verdadero galáctico del balompié está arrasando en Xbox. En fin, nunca es tarde si la dicha es buena...



2 HALO 2

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**

Y hablando de galácticos, otro que se sale de lo terrenal. El juego de Bungie ha perdido la primera posición de la lista, pero se mantiene entre los más vendidos.



3 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA**

El tuning sigue siendo un fenómeno en auge y a su rebufo este trepidante juego de EA consigue auparse al tercer puesto de la lista de juegos más vendidos.



4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

La cuenta atrás para la llegada de la nueva entrega de la saga de Sam Fisher se acerca a su fin; mientras, su predecesora sigue gozando de mucho predicamento.



5 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **SPARK**

Una nueva incorporación a la lista que estaba absolutamente cantada. Tras su triunfal paso por el PC, la franquicia *CoD* tampoco funciona mal en Xbox.



6 FABLE

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **LIONHEAD**

Pasan los meses y el estupendo RPG de Peter Molyneux y compañía sigue contando con las preferencias de los usuarios de la consola de Microsoft.



7 SHADOW OPS: RED MERCURY

EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **ZOMBIE**

Este interesante shooter de ambientación bélica consigue, gracias a su renovado precio, hacerse un hueco entre la lista de los juegos más vendidos.



8 FIFA FOOTBALL 2005

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

El otro gran juego de fútbol publicado recientemente para Xbox baja hasta los últimos lugares de la lista, pero no es extraño, pues lleva ya tiempo en el mercado.



9 PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERREO

EDITOR: **UBISOFT** DESARROLLADOR: **UBISOFT**

Esta renacida franquicia se ha convertido en todo un éxito, y meses después de su lanzamiento aún aguanta el tipo en la lista.



10 BURNOUT 3: TAKEDOWN

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **CRITERION**

Parece que al juego de Criterion se le está acabando el turbo, pero a buen seguro que antes de salir de la lista todavía le da tiempo de hacer algunos *takedowns*.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Primavera 05	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Int.
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
	Delta Force: Black Hawk Down	*Por Confirmar*	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THQ
	Doom 3	id Software	Activision
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix	Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	*Por Confirmar*
	Lego Star Wars	Giant	Eidos
	Medal of Honor: Dogs of War	EA	EA
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sega
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	Obsidian	LucasArts
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	World Racing 2	TDK	TDK
Verano 05	100 Bullets	*Por Confirmar*	*Por Confirmar*
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	*Por Confirmar*
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Battlefield: Modern Conflict	EA	EA
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Call of Cthulhu	*Por Confirmar*	Headfirst
	Cold Fear	Ubisoft	Ubisoft
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Constantine	Bits Studios	SCi
	Dancing Stage Fusion	Konami	Konami
	Darkwatch	Sammy	Sammy
	Dead to Rights 2: Hell to Pay	Namco	Namco
	Emergency Mayhem	*Por Confirmar*	*Por Confirmar*
	Fahrenheit	Quantic Dream	Vivendi Univ.
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Half-Life 2	Valve	Vivendi Univ.
	Hitman: Blood Money	IO Interactive	Eidos
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	MotoGP 3	Climax	THQ
	MX Vs ATV Unleashed	THQ	THQ
	NBA Street V3	NuFX	EA
	Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Psychonauts	Double Fine	Microsoft
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sid Meier's Pirates!	Furaxis	Atari
	Sniper Elite	Rebellion	*Por Confirmar*
	SNK Vs. Capcom Chaos	SNK Playmore	SNK Playmore
	Spikeout: Battle Street	Sega	Sega
	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
	Stolen	Hip Interactive	*Por Confirmar*
	The Bard's Tale	InXile	*Por Confirmar*
	The Incredible Hulk	Radical	Vivendi Univ.
	The Movies	Lionhead	Activision
	The Roots	Cenega	Cenega
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft Montreal	Ubisoft
	Tork	Tiwak	Ubisoft
	WWE Wrestlemania 21	THQ	*Por Confirmar*

*Estas fechas estan sujetas a cambios.



12+
www.pegi.info



PC
CD



XBOX



LUCAS Arts



REVISTA OFICIAL XBOX
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



xbox.mad@mcediciones.es

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.



Las Crónicas de Riddick.

UN ASUNTO SERIOUS

Hola, me gustaría saber si van a lanzar *Serious Sam 2* para Xbox. Gracias.

Adri (correo electrónico)

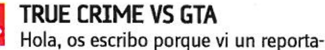
A principios de 2004 se mostró una demo del mismo funcionando sobre el nuevo hardware de Ati, pero las noticias sobre su fecha de lanzamiento no se terminan de concretar.

EL TRIANGULO DE LAS VER-DUDAS

Hola, me compré la consola y llevo dos meses con ella, quisiera que me resolvierais algunas dudas: ¿En que idioma está *Las Crónicas de Riddick*? ¿Cuándo sale *GTA: San Andreas* para Xbox? ¿Para cuándo están previstos *Project Zero 2* y *Half-Life 2*? ¿Y *Doom 3*? También tenía curiosidad por saber si finalmente *N.U.D.E.* va a salir en España o nos tendremos que fastidiar. Felicidades también por vuestra revista, es la mejor (sin peloteo).

Oscar Mascareñas (correo electrónico)

Bueno, bueno, cuantas preguntas... En fin, vamos por orden. *Las Crónicas de Riddick* está totalmente en inglés, incluyendo los subtítulos del juego, una pena porque el juego es una maravilla que deberías probar. Finalmente parece que hasta junio no saldrá la versión de Xbox de *GTA: San Andreas*, pero al menos tendremos la mejor versión tanto técnica como jugablemente para consola. Sobre *Doom 3* y *Half-Life 2* seguimos sin fecha definitiva, pero se rumorea que *Doom 3* podría incluir la expansión prevista para PC, por lo que estaremos atentos a próximas noticias. No queremos quitarte la ilusión, pero no está prevista la comercialización del juego *N.U.D.E.* fuera de Japón, ni siquiera en cuanto a Estados Unidos se refiere, ya que se trata de un título realizado especialmente para el mercado nipón.



Half-Life 2.

TRUE CRIME VS GTA

Hola, os escribo porque vi un reportaje sobre el juego *True Crime: Streets of L.A.* y me quedé con la duda de si este juego es tan libre y variado como *GTA*, siendo posible andar por la ciudad, etc...

Jorge Alferez Adan (carta)

En líneas generales *True Crime* no ofrece tantas posibilidades como la saga *GTA*, sobre todo en cuanto a acciones alejadas de las misiones principales. No obstante tiene un combate cuerpo a cuerpo mucho más completo y ofrece divertidas misiones tanto a pie como manejando distintos vehículos por una ciudad bastante extensa, una opción interesante si tienes ya *GTA 3* y *Vice City* mientras esperas a disfrutar en verano con la mejor versión de *GTA: San Andreas*.

FUGA DE BUTCHER BAY

Hola amigos, tengo un pequeño problema, necesito ayuda en el juego *Las Crónicas de Riddick*. Estoy atascado en la torre 19, he cogido la bomba pero no sé seguir. ¿Podéis ayudarme a salir? Llevo dos días intentándolo y no hay manera.

La salida puede que no sea muy evidente, pero ya verás como no es tan complicada. Nada más recoger la bomba verás como unos guardias aparecen para liquidaros, tu objetivo ahora serán unas cajas que están siendo transportadas mecánicamente, espera a que una pase por debajo para saltar sobre ella y llegarás hasta tu siguiente destino.

MEDIO-VAMPIROS

Hola, me llamo Miguel y me encantan los *RPG*. Os agradecería mucho que contestaseis esta duda. Tengo entendido que saldrá *Half-Life 2* en Xbox. Dado que *Vampire the Masquerade: Bloodlines* utiliza el motor gráfico de *Half-Life 2*. ¿Se puede confiar en que veremos *Vampire* en Xbox?

Miguel (correo electrónico)

Interesante teoría, pero por el momento no sirve para confirmar una versión de la segunda parte de *Vampire* para Xbox, así que de momento tendrás que jugarla en PC. Confiemos en que finalmente se realice, pero viendo la escasa repercusión que ha tenido este juego en España en la versión para compatibles (totalmente en inglés) no guardamos muchas esperanzas.

ENCOMENDÁNDOSE A SAN.... ANDREAS

Buenas, aquí tengo unas cuantas preguntillas: ¿Sabéis si va a salir *GTA: San Andreas* para Xbox y finalmente cuándo lo hará?¿Qué juego de acción y aventuras para consola me podéis recomendar para 16 años? ¿Es *La Tercera Edad* un juego de rol a lo *Final Fantasy* o es como los anteriores? ¿Me recomendáis de verdad *Halo 2*? ¿Cuál es su duración? ¿Qué me podéis decir de *Kingdom Under Fire*? Perdonad si son muchas preguntas pero compré la Xbox hace pocos meses y necesito la información.

Guillermo (correo electrónico)

Cada preguntilla tendrá su contestacioncilla, como no. Ya se ha comentado más arriba, el próximo verano será el momento para que *San Andreas* llegue a Xbox. Como juego de acción y aventuras te recomendaríamos *Second Sight*, tiene sigilo, acción, una historia interesante, etc... Pero si quieres más acción prueba con *Psi-Ops*. Efectivamente, *La tercera Edad* es lo más parecido a *Final Fantasy* que tienes en Xbox, un juego de rol asequible, con un doblaje excelente y con toda la ambientación de la *Tierra Media*, te gustará. En cuanto a si te recomendamos *Halo 2* de verdad, como diría el asno de *Shrek*: *de verdad de la buena* ¡Qué haces todavía sin comprarlo! Su duración es más alta que la habitual en este tipo de shooters, también depende de la dificultad con que lo juegues, pero no es un juego corto ni mucho menos. Por último, y si el inglés no te resulta un problema, te recomendamos totalmente *Kingdom Under Fire*, un juego de estrategia y pinceladas RPG con grandes batallas entre ejércitos donde podremos repartir "estopa" participando directamente en las batallas.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Pepinillo anda un poco mosqueado por los foros de la revista, intentando averiguar la fecha de salida de *GTA San Andreas* para Xbox, tendrá que esperar hasta el verano como el resto de nosotros. **Cosmos**, además de especular con el alquiler de la vivienda en *Fable*, en sus ratos libres intenta sacar la espada que hay incrustada en la roca, pero no ha sido capaz. Afortunadamente para él, **roni 48** y **Arqui** le ofrecen distintas soluciones para el mismo problema, por lo que puede seguir disfrutando de este gran juego. La perdición de **wais** esta en otros mundos de fantasía, concretamente en la tierra media donde intenta ayudar a *Bilbo* a salir de algún que otro atolladero jugando a *El Hobbit*. Insistentemente intenta salvar a un enano enjaulado en unas cuevas, esperemos que pronto venga alguien a rescatar a ambos. **Aeroman** tiene una duda más sencilla, y pregunta a los demás foristas si han jugado a *Call Of Duty* para ver qué tal les ha parecido, aunque desde aquí se lo recomendamos encarecidamente ya que se trata de un buen shooter de la vieja escuela. La vieja discusión que han tenido



cada año en los usuarios de PS2 se traslada hasta la consola más potente, donde jugadores como **Spartan117** intentan dilucidar cual es el mejor juego de fútbol, *Pro Evolution Soccer 4* o *FIFA 2005*, algo que foristas como ruanillo parecen tener claro. ¿Qué os parece a vosotros? Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.


UN SOLO HOMBRE. MUCHÍSIMAS ARMAS.
INNUMERABLES DESTROZOS.
02
En MechAssault 2 eres uno de los últimos miembros de los Wolf Dragoons y ahora no te limitas a quedarte dentro de tu Mech de combate. Puedes escalar muros o tomar el control de un Mech con la armadura de combate, subirte a un tanque o pilotar un vehículo aéreo VTOL para transportar provisiones al campo de batalla. La supremacía galáctica será tu objetivo en el modo conquista si entras en el mundo de diversión continua online de Xbox Live. Únete a una de las cinco familias en los 45 planetas y trata de conquistar el sistema solar con tu clan. Encontrarás nuevos enemigos, nuevas armas y nuevos escenarios: sólo tienes que elegir. Con MechAssault 2 la gran batalla se hace más grande aún.
www.com/mechassault2
MECHASSAULT 2
Lone Wolf
Microsoft game studios
fasa studio
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE
12+
© 2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Project: Snowblind

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE JUGABLE

Un bláster ciegamente bueno para prevenir los resfriados

- Des: Crystal Dynamics
- Editor: Eidos
- Salida: Febrero 2005
- Live: 2-16 jugadores
- Jugadores: 1; 2-16 int. sistemas

Si leemos el Acceso Exclusivo del número 35 de este juego, nos familiarizaremos rápido con los pros y los contras de este título con tan buena pinta. ¡Pero no es necesario que nos quedemos helados! Los shooters en primera persona son muy abundantes en la actualidad, y es por ello que el personaje principal, Nathan Frost, ha incorporado algunos métodos poco ortodoxos de abrirse camino por el género. En un estilo muy parecido al de *Deus Ex*, Frost tiene a su disposición varias biomods modernizables que mejoran de forma significativa tanto su habilidad en combate como nuestra experiencia de juego (véase recuadro *Soldado Universal*).

Aparte de las apetecibles facultades, *Snowblind* proporciona una fresca y vibrante ración de acción de shooter en primera persona. El motor funciona a una velocidad súper suave, lo que es útil si consideramos la gran cantidad de acciones mentales que se desarrollan en cada momento. Los refuerzos enemigos retumban en nuestra vista como las balas, las explosiones sustanciosas sacuden nuestro mundo y un impresionante motor físico destroza los cuerpos de los enemigos por la pantalla de forma preocupantemente divertida.

Nos quedaremos pasmados por lo que nos costará enfrentarnos a los enemigos debido a la tortuosa IA. Mantenernos de forma indefinida a cubierto no nos llevará a ninguna parte, ya que los enemigos se acercarán a nosotros esquivando y zigzagueando, rebasándonos por los flancos y dejándonos inmovilizados. Los enemigos dispersos es más probable que busquen protección por sí mismos, o que se coloquen detrás del cañón pesado que tengan más cerca. Para equilibrar las probabilidades, tenemos artilugios y armas impresionantes (orbes eléctricos guiados, escudos antidisturbios desplegables...), y algunos compañeros igual de astutos. Ellos nos respaldarán en todo momento, por lo que realmente merece la pena mantenerlos vivos en lugar de utilizarlos como escudos humanos cuando empiecen a llover las balas.

Pero, ¿quién necesita compañeros virtuales cuando los reales son mucho mejores para abusar de ellos? Hasta 16 jugadores pueden luchar juntos a través de System Link o Xbox Live en una multitud de partidas multijugador, y pueden elegir no solo a qué equipo representar (Coalición o Rebeldes) sino también escoger de entre varias clases diferentes de soldados, cada uno con armas específicas y habilidades especiales.



Hay un grupo numeroso de armas impresionantes al alcance. El rifle Flachette es terriblemente efectivo.



Los cohetes son devastadores para limpiar habitaciones. Solo hay que recordar apartarse bien.



Nos colocaremos detrás de los cañones montados en cuanto podamos y desde allí diezmaremos al enemigo.

Soldado universal

Hablando de avances tecnológicos para la guerra...

Frost es el ejemplo perfecto de un hombre moderno. Basta con no preguntarle sobre cocinar, limpiar o lavar.



Utilizaremos nuestros biomods para divisar rastros de calor de los enemigos. Fabuloso cuando están a cubierto.



El tiempo reflejo aumenta nuestro tiempo de reacción. Muy útil para evadirnos de los disparos enemigos.



JUEGO DEL MES — DAKAR 2004

VIDEO JUEGOS envia **JAVA35** un espacio y codigo de tu juego al **7808** **Diviértete con tu móvil multimedia**

ENTRA EN WWW.MOVILMUNDO.COM Y ENCONTRARÁS MUCHOS MÁS JUEGOS — SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM

NUEVO 1604 · RUBIKS NUEVO 1350 · Baldur's Gate NUEVO 1710 · DARXIDE NUEVO 1950 · DEFORMER cambiales la cara NUEVO 2232 · CALL DUTY 1225

BUSCAJUEGOS

ENVIA JUEGOS49 + espacio+ CATEGORÍA deseada al 7494

1410 TRAGACOCOS
1555 PAMELA ANDERSON
1272 BLOCKS
1011 SIBERIAN STRIKE
1709 DRIV3R
1267 STRIP POKER I
1013 SOLITAIRE
1281 PRINCE OF PERSIA Las arenas del tiempo
1090 REAL FOOTBALL 2004
1552 BMW 1 CHALLENGE
1091 BLOCK BREAKER DE LUXE
1505 GEM JAM
1018 RAYMAN 3
1554 EXPEDIENTE X
1005 PRINCE OF PERSIA
1542 SEX BOMB
1600 CARLOS SAINZ
1251 BAMM
1084 SPLINTER CELL
1262 HOTSHOT
1601 GASOL ALLSTAR
1270 STRIP POKER II
1832 FATAL FORCE
1094 PANDORA TOMORROW
1009 RAYMAN BOWLING
1510 UNDERCOVER BABES
1707 ALIENS
1285 XFREECELL AMANDA
1508 CHICKS WITH BRICKS
1415 SOLITARIO REAL
1217 CHESS
1088 XIII
1229 CONNECT FOUR
1020 DESAILLY PRO SOCCER
1560 SACRED
1014 SPEED DEVILS
1259 GIRLS SLIDER
1010 RAYMAN GOLF
1089 SPLINTER CELL Extended Ops
1256 EROTIC INVADERS
1526 PLASMA INFERNO
1092 SEXY POCKER 2004
1409 BITRIX
1298 JETSKIVENICE
1536 NAUGHTY Boys Poker
1288 GARFIELD BOUBLE

Jade Empire





Cortamos y troceamos a nuestra manera el nuevo bombazo de BioWare



Si hay una cosa que los desarrolladores de BioWare saben cómo hacer, es lograr que cada uno de sus juegos sea mejor que el anterior. Nos invitaron a los estudios de BioWare en Edmonton, Canadá para jugar a *Jade Empire*, su último JDR de impresionante aspecto, y para ver con nuestros propios ojos cómo era realmente.

Lo primero que nos sorprendió fue que *Jade Empire* está a la altura de sus inspiraciones cinematográficas. La mítica China (la primera ambientación de BioWare totalmente original para un juego) tiene un aspecto más precioso que nunca, y con sus exuberantes efectos visuales contribuye a crear una atmósfera fantástica. Los pueblos tranquilos como Dos Ríos son pintorescos y pacíficos, y proporcionan el punto de partida perfecto para la misión de nuestro héroe. La Tierra de los Espíritus Aulladores es un decorado montañoso imponente e inquietante donde solo pueden suceder cosas malas; mientras que el etéreo y flotante Palacio Imperial es una visión mágica de contemplar. El juego ha sido diseñado usando un nuevo motor gráfico creado específicamente para Xbox, y en BioWare son los primeros en admitir que su juego no podría funcionar en ninguna otra consola. Los bordes de las luces y las llamaradas de píxeles tienen un aspecto impresionante, y cada personaje tiene una gama increíble de animaciones faciales.

Jade Empire se concentra en contar una historia épica y para ello sigue el mismo camino que la obra estelar de BioWare, *Star Wars Los Caballeros de la Antigua República*, aunque el combate es más profundo y ha sido notablemente mejorado. A diferencia del combate basado en turnos, ahora las peleas tienen lugar en tiempo real.

También nos impresionaron las enormes posibilidades de personalización de los personajes que hay en *Jade Empire*. Hay 18 estilos de lucha diferentes que descubrir, cada uno de ellos de una profundidad vertiginosa. Debido a las elecciones que tendremos que hacer durante el juego, nuestro personaje está destinado a oscilar entre las alianzas con el bien o con el mal. Como resultado podemos elegir el concentrarnos en pocos estilos de lucha en particular, desarrollando inmensamente cada uno de ellos; o en lugar de eso, extender nuestras posibilidades, y volvernos razonablemente hábiles en un número de estilos mayor.



En Jade Empire habrá enemigos de todas las formas y tamaños.

Después de vapulear a un oponente seremos recompensados, obviamente, con experiencia, lo que se traduce en puntos de mejora. Estos puntos pueden usarse para ajustar los distintos aspectos de cada estilo, como el daño y la velocidad. Ello unido a la habilidad de luchar con varios personajes a la vez (cambiando entre ellos mediante los gatillos), después de un ataque enorme, los puntos acumulados harán que nuestro héroe sea más duro que Popeye después de sumergirse de cabeza en un tanque de espinacas.

Sin embargo, lo que nos pareció realmente más interesante fue cómo la lucha transformaba un absorbente juego de rol en un frenético *beat'-em-up* en una décima de segundo. El combate es muy »

Información Adicional

BUENA CONVERSACIÓN
A pesar de la cantidad de acción agitada, el fuerte componente JDR implica que conversaremos con muchos PNJ para descubrir la historia y para revelar pistas de áreas ocultas y submisiones.



La magia de hielo es fabulosa para ataques a distancia.



Cambia con el mando entre distintos estilos de lucha.

Elementos de estilo No solo de los Espíritus del Cielo tiene que preocuparse nuestro héroe...

Después del capítulo introductorio, descubrimos que nuestro héroe es un Monje del Espíritu, parte de una raza que se creía extinta, y que puede controlar enormes cantidades de energía mágica. Los jugadores tienen la elección de alinearse con distintos elementos, que influirán en la magia que podrán realizar durante el juego. Si nos decantamos por el elemento del fuego podremos conjurar terribles demonios de fuego, que podremos usar contra nuestros enemigos, aunque obviamente los que tengan una alianza con el fuego serán insensibles a nuestros ataques.


Si logramos dominar el fuego, este demonio es lo mejor...

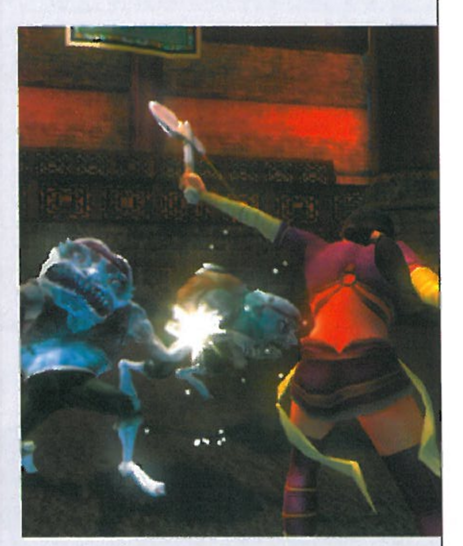
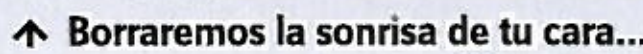

...particularmente contra enemigos múltiples

Información Adicional

SABEMOS KUNG-FU
BioWare ha utilizado actores y expertos en artes marciales de sitios tan lejanos como China para conseguir el material de captura de movimientos para todos los distintos estilos de lucha. Y eso se notará, porque el combate tiene un aspecto increíblemente suave, fluido y realista, incluso durante batallas frenéticas.


Depende totalmente de nosotros el elegir qué estilos mágicos aprenderá y dominará nuestro personaje durante el juego.


Es inútil bloquear los ataques especiales.



Borraremos la sonrisa de tu cara...

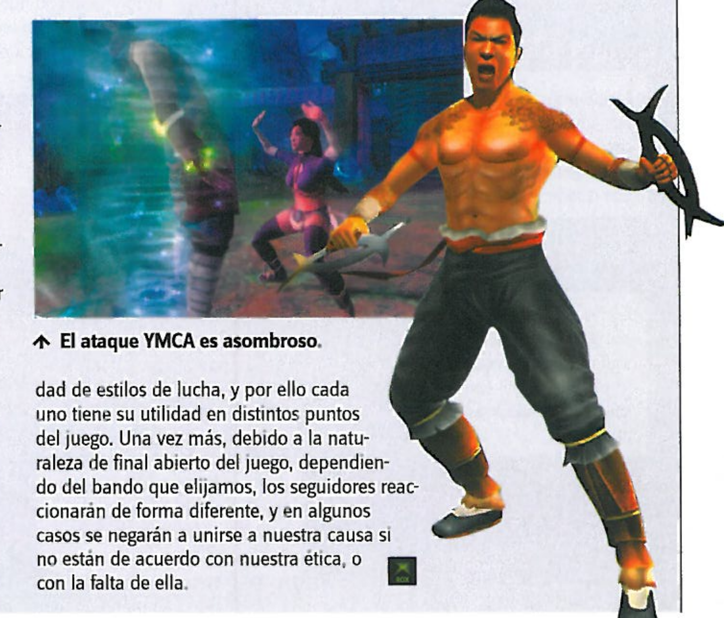
» sencillo, con ataques simples, ataques especiales y un bloqueo que ofrecen montones de combos diferentes. Los ataques especiales son más lentos, aunque mucho más poderosos y, para nuestro regocijo, no pueden ser bloqueados. Pero, por supuesto, esto también tiene una desventaja, y para nuestro disgusto, hacen falta preciosos segundos para prepararlos, lo que nos deja indefensos ante un contraataque fácil.

La magia proporciona abundantes ataques a distancia, aunque varios tipos son inútiles contra ciertos enemigos. Nuestro personaje tiene la opción rápida (mediante el mando de dirección) de cambiar entre cuatro estilos de lucha en cualquier momento. Esto es agradablemente sencillo, y los controles ayudan realmente a crear una experiencia compleja, aunque accesible.

Suele ser vital cambiar entre estilos cuando nos enfrentamos a enemigos múltiples de diferente composición. Es fácil dar tajos a oponentes mortales con la técnica cuerpo a cuerpo del Golpe Legendario, o usar el devastador ataque mágico Llama Espantosa para acabar con varios a la vez. Sin embargo, cuando aparecen enemigos no muertos, los jugadores necesitan realizar ataques más concentrados. Asignamos la técnica del Salto del Tigre a nuestro personaje, y descubrimos que las cosas se igualaban más con esta técnica más lenta y acompasada, y por tanto, más poderosa. El resultado es una sorprendente cantidad de tácticas y estrategia a aplicar en cada lucha: pensemos en nuestro viejo y rápido amigo *Ninja Gaiden*.

Realizar bloqueos es tan vital como en los demás *beat'-em-up*, y en lugar de quedarse simplemente parados esperando a que el enemigo falle cuando sea su turno, los jugadores deben bloquear activamente y evadirse del ataque del oponente. Los ataques a distancia también deben ser tomados en cuenta, y cuando un enemigo empieza a realizar un ataque especial (brillando de manera inquietante), es el momento de salir de allí rápidamente.

BioWare ha incluido además la opción de reclutar seguidores durante nuestra misión. Tendremos acceso instantáneo a un seguidor durante la mayor parte del juego, aunque podremos cambiar de socios cuando queramos. Cada seguidor es obviamente hábil en una amplia variedad de estilos de lucha, y por ello cada uno tiene su utilidad en distintos puntos del juego. Una vez más, debido a la naturaleza de final abierto del juego, dependiendo del bando que elijamos, los seguidores reaccionarán de forma diferente, y en algunos casos se negarán a unirse a nuestra causa si no están de acuerdo con nuestra ética, o con la falta de ella.


El ataque YMCA es asombroso.

Oddworld Stranger's Wrath

Yo que tu lo jugaría, forastero...

SÓLO PARA XBOX



Créenos, el Fuzzle pronto reposará su rizado trasero junto a armas bien conocidas como el BFG y la carabina Covenant.

Oddworld Stranger's Wrath, anteriormente '*Oddworld Stranger*', va a ser más que un mero regreso para dar continuación al poco menos que asombroso *Oddworld: Munch's Oddysee*. En un Salvaje Oeste de proporciones oddworldianas con todas las deliciosamente oscuras extravagancias excéntricas que podemos esperar de Abe, *Stranger's Wrath* es la primera incursión de Oddworld en el mundo de los shooters. Aunque no se trata de un shooter normal. El misterioso Stranger va siempre armado solo con una ballesta, pero la munición que carga en ella varía desde los señuelos 'Chippunk' que atraen hacia él a los enemigos (y con suerte a su muerte en el proceso), al Boombat, la alternativa de la Madre Naturaleza al lanzagranadas.

La munición proviene de arrancar bichos de sus telarañas (los Bolamites) o de derribarlos cuando van volando (Boombats) con el útil Zappfly. ¿Demasiado darwiniano? No hay que preocuparse, *Stranger's Wrath* va a ser una historia tan épica y disparatada que lo único que podremos hacer será dejarnos llevar por ella. Y es que tampoco podremos resistirnos.

Durante nuestras últimas pruebas nos resultó evidente que *Stranger's Wrath* volverá a contener los giros y vueltas habituales de Oddworld, haciéndonos descubrir muy pronto en el juego algo que también es bastante evidente. Stranger sólo es un cazador de recompensas por necesidad porque algo en él no está demasiado bien. Necesita una operación y está ahorrando para pagársela. De lo que se trata sigue siendo un misterio - que sólo descubriremos cuando se publique - pero nos da la sensación de que el destino de Stranger le tiene reservadas cosas más grandes de las que él piensa.

Por dentro, *Stranger's Wrath* puede presumir de una IA bastante extraordinaria. Aunque los ajustes y toques finales están siendo implementados antes de la publicación, la IA está prácticamente terminada. Si un enemigo no puede ocuparse de nosotros por sí mismo, no sólo pedirá ayuda, sino que intentará rodearnos o comenzará a revolverse por la hierba alta si nos hemos refugiado en ella. Además, que *Oddworld* se haya pasado al terreno de los shooters no quiere decir que vaya a ser más compasivo que juegos anteriores. Tendremos que seguir siendo más listos que el enemigo, seguirá habiendo muchas posibilidades de ser asesinado y mutilado de formas muy desagradables, y seguirá habiendo, también, otra historia retorcida a la que volver a hincarle el diente.



↑ Nos cargaremos a nuestros enemigos con el Zappfly.



↑ ¡Si cubrimos a los enemigos con Fuzzles se los comerán!



↑ ¡Un disparo bien colocado matará a los enemigos!

IMPAR SE VUELVE PAR ¡Conoce a tu enemigo!





↑ Si dejamos que se acerque...



↑ Éste es un tipo duro, atácalo.



Las granadas aturdidoras pueden dejar fuera de combate a los pilotos, y ya sabemos lo que viene después.


Esperando en la Brasserie de Balaclava.



La ONU. Ayudarles o no depende de nosotros.

Mercenarios

Si podemos verlo, podemos destruirlo...

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS



Sabemos qué estás pensando porque nosotros también lo pensamos. Este es un aspirante a *GTA* ambientado en el ejército, solo que muy probablemente no sea tan bueno como *GTA* porque, obviamente, *GTA* es *GTA*. *Mercenarios* se diferencia de otros juegos similares sólo en esto, porque es tan bueno como podamos imaginar y, posiblemente, también un poco mejor. Con la llegada del mes de febrero se publicará este juego de guerra de LucasArts y, por lo que lo hemos jugado, va a ser tan bueno como estamos esperando que sea.

Ambientado en la DMZ (De-Militarised Zone, Zona desmilitarizada) entre Corea del Norte y del Sur, tres Mercenarios se encuentran allí para ganar dinero en la volátil situación existente entre los dos países. Cómo lo hagan y cómo trabajen es algo que depende sólo de ellos, mientras que haya fondos disponibles y los contratos sigan en vigor. Tanto si la Mafia rusa quiere nuestros servicios para "tratar" con un general rebelde, o la ONU nos necesita para que neutralicemos un búnker surcoreano, la opción de aceptar o rechazar un contrato es totalmente nuestra.

Hay más de 140 misiones, pero si preferimos movernos en un tanque aplastando todo lo que encontremos en nuestro camino, también tenemos esa opción. Helicópteros, ATV, jeeps y algunos transportes de misiles nucleares están allí para que los utilicemos desde el principio, por lo que los únicos vehículos que acabaremos activando tenderán a ser más grandes y mejores. Y esos pequeños nos servirán para más cosas que para darnos a la fuga. Cada estructura fabricada por el hombre, desde una humilde torre de agua a un colosal cuartel general, puede ser totalmente destruida. Con misiles guiados, C4, bombas revienta búnkeres, bombas en alfombra y arsenal tras arsenal de explosivos al alcance de nuestra mano, remodelaremos los paisajes como una bola de demolición demente.

A la física también se le está dando forma para que sea exquisita, con cuerpos que caen de los edificios, ruinas ardientes, partículas de polvo recorriendo los escenarios y Skodas llenos de C4 lanzados al espacio en un infierno de humo y llamas.

Por el momento, deberíamos decir que la estructura de las misiones necesita ser refinada porque los desafíos que habíamos visto parecían demasiado similares. Pero, cuando consisten en asesinatos, sabotajes y en enviar bombas revienta búnkeres mediante señales infrarrojas dentro del cuartel general de un mafioso, no podemos quejarnos demasiado.



Todo lo que vemos se puede destruir. Salvo los árboles, aparentemente.


Dejaremos nuestra trampa en el helicóptero.

Ahora veremos... El sutil arte de eliminar molestos edificios enemigos



1. Este antiguo monumento coreano parece demasiado valioso para volarlo.
2. Colocamos el C4 mientras evitamos algunas tropas sospechosas.
3. Pulsamos el botón rojo en el mando a distancia y vemos cómo vuela todo por los aires.
4. Cuando desaparece el polvo, el monumento ha desaparecido. ¿Qué más?





Enfréntate a tus amigos en casa
o lucha duro online.







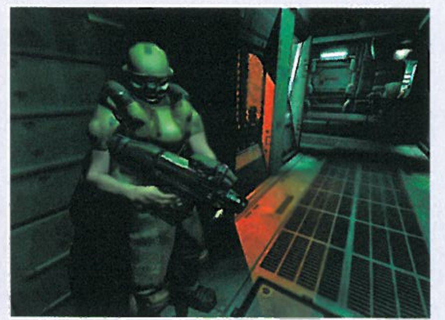


It's good to play together



Cooperativo *on line*. Doble diversión y doble cantidad de sustos.


El shooter más terrorífico, ahora en Xbox.


Vicarious ha realizado una labor notable.


Los Imps siempre se teletransportan.

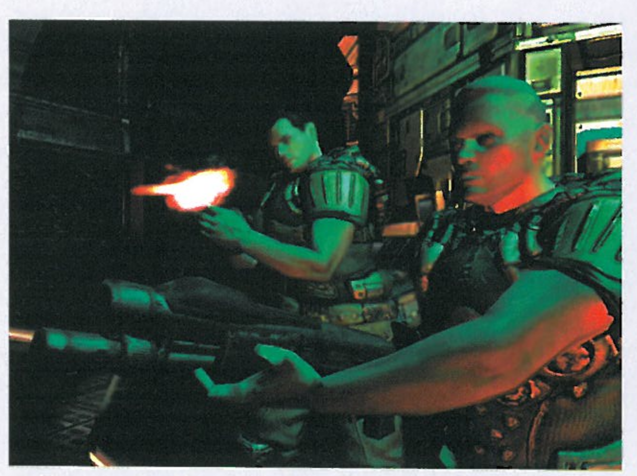
DOOM 3

XBOX LIVE JUGABLE

El shooter más terrorífico, a punto para Xbox

CUANDO id reveló en 2003 que *Doom 3* contaría con una versión para Xbox, más de uno miró el anuncio con escepticismo. Después de todo, el juego de id -compañía especializada en crear motores gráficos punteros que, inexorablemente, terminan convirtiéndose en uno de los estándares de la industria-, se anunciaba como la tecnología más exigente y la consola de Microsoft ya iba mostrando sus limitaciones frente a la arquitectura abierta y siempre en evolución del PC.

Cuando la última obra de id Software fue lanzada al mercado el pasado verano y las tarjetas gráficas de los compradores -más de 1 millón- puestas a sudar, el escepticismo no hizo más que asentarse entre buena parte de los usuarios. Claro que la otra parte, la que no juega al PC pero sí a videoconsolas, había tenido un magnífico adelanto de hasta donde podía llegar Xbox con *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. El brillante juego de Starbreeze hacía uso de una tecnología propia, diseñada desde el primer momento para Xbox, y capaz de batirse con la de id en su propio terreno y sin agachar la cabeza.


En cooperativos, hay dos modelos de personajes diferentes.

Con estos antecedentes en mente, asistimos el pasado mes de noviembre a la presentación europea de *Doom 3* para Xbox. La primera ocasión para comprobar de primera mano -es decir, jugándolo- cómo se las apaña el hardware de Xbox con semejante bestia gráfica y que tal se le da a Vicarious Visions -desarrollador elegido por id para llevar a cabo la versión Xbox- el tema de las conversiones entre sistemas. Y, lo que vimos, sinceramente, superó nuestras expectativas. No vamos a decir que *Doom 3* se ve tan bien en Xbox como en un PC de gama alta porque, sencillamente, no es así. Pero sí podemos asegurar que el resultado va a sorprender a mucha gente y que la versión Xbox está muy lejos de quedar como la versión de saldo de *Doom 3*, además de contar con algunos alicientes que a muchos les hubiera gustado encontrar en el original.

HISTORIA DE UNA CARNICERIA

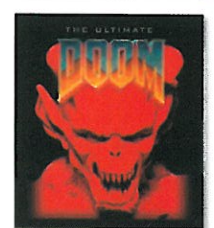
NUMERAR a esta entrega con un 3 es casi un eufemismo dada la cantidad de títulos que se han alumbrado bajo el nombre de *Doom* a lo largo de más de una década. Os ofrecemos una cronología, no exhaustiva, pero que contiene las iteraciones más relevantes de la franquicia.



1993 - Doom
Uno de los primeros títulos en ofrecer juego *on line*. Ah, y uno de los primeros en 3D. Más o menos. Revolucionario.



1994 - Doom II
Un año después, su secuela estaba en la calle. Todo lo que hizo grande al original, potenciado y aumentado.



1995 - Ultimate Doom
Edición especial con un nuevo capítulo -Thy Flesh Consumed- y algunas de las armas de su secuela.


1995 - The Master Levels
Los albores de la explosión mod en Internet. Id Software recopiló los mejores niveles creados por los aficionados.





Una de las criaturas Mancubus frente al lanzacohetes.



Se agradece la compañía, especialmente contra los bichos más duros de pelar.



La mítica motosierra de Doom regresa.

Para quien no lo sepa aún, *Doom 3* es -literalmente- un viaje al Infierno. Argumentalmente es un remake del primer capítulo de la saga y cuenta la historia de un marine espacial sin nombre destinado en la base que una corporación del futuro -la UAC- tiene en Marte. Allí se están llevando a cabo unos experimentos que abren las puertas del Infierno y convierten el lugar en una concurrida convención de zombies, soldados poseídos y una amplia y escalofriante galería de demonios y monstruos. A *Doom 3*, al igual que ha sucedido con la versión para PC, se le podrá achacar cierta pereza argumental y una jugabilidad exclusivamente limitada al disparar y seguir hacia delante, pero lo cierto es que los objetivos de sus creadores nunca fueron en esta dirección y sí en la de presentar la mejor tecnología posible y ofrecer la experiencia de juego más terrorífica posible. Y ahí *Doom 3* da todo lo que promete.

Lógicamente, el desarrollador ha tenido que adoptar algunos compromisos para adecuar el juego a las capacidades de Xbox. Entre ellos se encuentra el haber dividido los niveles en secciones más pequeñas debido a las limitaciones de memoria de Xbox, la simplificación de algunos efectos visuales y ciertos retoques en el interfaz de y el propio diseño del juego. Los reputados juegos de sombras que proporciona el motor gráfico siguen estando ahí, aunque no aparecen con la misma complejidad que en la versión original; lo mismo sucede con algunos efectos de luz como el haz de la linterna. La interacción con los monitores -para accionar controles o manejar ciertos dispositivos como grúas- que el protagonista va encontrando a lo largo de la aventura implican ahora un cambio de pantalla dada la escasa resolución de una televisión frente a un monitor de PC. La enervante costumbre de los demonios de teletransportarse a cualquier lado del protagonista también ha sido modificada, dado que la velocidad de giro no es la misma con un controlador que con un ratón. Son pequeños detalles destinados a adecuar la experiencia de juego al nuevo sistema.

Por otro lado, personajes y escenarios continúan mostrando un altísimo nivel de detalle, aunque el tamaño de las texturas empleadas se haya visto reducido debido a los 64 MB de memoria de los que dispone Xbox. A pesar de ello, éste es un aspecto en el que la baja resolución de las pantallas de televisión juega a favor del resultado final. Las animaciones son notables y, mientras pudimos probar el juego, no apreciamos problemas con la tasa de imágenes. El sonido Dolby Surround, uno de las principales recursos de id para crear esa atmósfera tan singular, está presente en toda su gloria. En contra de muchas previsiones, ésta es una conversión sorprendentemente fiel al original.

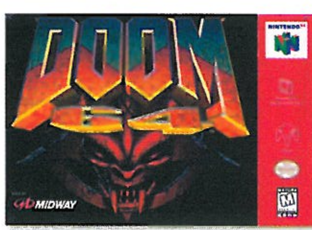
Pero su mejor baza es completamente original y exclusiva de la versión de Xbox. Y es que jugar la campaña principal del juego en modo cooperativo promete ser otra experiencia completamente diferente y el doble de divertida. Disponible vía Xbox Live o System Link, viene acompañada de otros modos de juego *on line* más clásicos como Deathmatch y sus distintas variantes. Pero de todo esto os hablaremos -si Vicarious Visions respeta la anunciada fecha de marzo para su lanzamiento-, en breve.

Información Adicional

EDICIÓN COLECCIONISTA
Aún no ha sido anunciado de forma oficial, pero parece ser que Activision pondrá a la venta dos versiones de *Doom 3*. Una de ella será la de coleccionista e incluirá como material extra nada más y nada menos que los dos primeros juegos de la serie, *Doom* y *Doom 2*. Una pequeña delicia para completistas y *fans* del retrogaming que incorpora notables alicientes en forma de multijugador a pantalla partida. Es decir, modo Deathmatch y cooperativo. Hasta cuatro jugadores.



1996 - Final Doom
Ejem. Poco tiene de final esta entrega, pero muchos *fans* la consideran una de las mejores. La razón está en los niveles.



1997 - Doom 64
La versión para Nintendo 64 contenía un nuevo motor gráfico, nuevos niveles y monstruos y armas rediseñadas. En su momento no fue recibido con entusiasmo.



1999 - Quake 3 Arena
Aunque no pertenece a la serie *Doom*, id incluyó a su protagonista para batirse en *on line*.



2005 - Doom 3 (Xbox)
El material de origen para el juego que nos ocupa. Expectación raras veces igualada y superventas. Criticado por su simpleza, pero a oscuras y con sonido 5.1 pocas cosas se le igualan.

Otogi 2: The Inmortal Warrior

Raikoh vuelve a la acción... y esta vez viene en buena compañía





HA pasado ya algún tiempo desde que la primera parte de *Otogi* se paseara por los circuitos de nuestras Xbox, tanto que su distribuidora en aquella ocasión (Acclaim) tristemente ya no está entre nosotros. Mientras esperamos una próxima resurrección vamos a ver cómo sigue la vida y la maldición de Raikoh, el protagonista de la primera entrega quien va a dejar de serlo en exclusiva para su regreso en *Otogi 2: Guerrero Inmortal*.

Para quien no disfrutara en su momento de la primera parte, *Otogi* basó gran parte de su éxito en la fantástica ambientación japonesa que destilaba por doquier. Un argumento donde los demonios dominaban la tierra y un protagonista no-muerto que estaba destinado a terminar con todos ellos. Sólo había una pequeña pega, Raikoh sólo sobreviviría mientras sus enemigos fueran cayendo bajo el acero de su espada. *Otogi* fue un excelente arcade en tercera persona con un nivel de acción constante (a la fuerza, si no te morías al cabo de demasiado poco tiempo), donde nuestro personaje poseía una fuerza de ataque descomunal gracias a la potencia de sus armas y a la fuerza de su magia. La belleza de los escenarios no era tanta como la destrucción que podíamos causar en ellos: unos cuantos mandobles bastaban para derribar parte de un edificio, mostrando sensacionales efectos de luz en combate. En esta ocasión Raikoh ha sido resucitado de nuevo, y ahora cuenta con nuevos personajes con los que jugar cada nivel. En *Otogi 2* tendremos ocasión de escoger más de un nivel antes de comenzar, además de varios personajes hasta un total de seis, lo cual deja una buena oportunidad para ir probando cuál de ellos se adapta mejor a cada zona. Todos los aspectos del juego han sido tan mejorados que muy pocos volverán a jugar a su primera parte una vez echen el guante a su secuela. Los efectos de luz son aún mas realistas e impresionantes, los escenarios no sólo han mejorado en texturas, sino que presentan muchos más elementos y además son mapas más amplios donde dar rienda suelta al destructor que todos llevamos dentro. Y como no, la magia, tan útil como en la primera parte, vuelve con nuevos hechizos tan letales como espectaculares de ver en acción. Otra de las características que nos impresionaron en la primera parte fue la descomunal apariencia de la mayoría de los enemigos a los que teníamos que hacer frente, y no estamos hablando de enemigos finales, sino de poderosas criaturas, afortunadamente no tan rápidas como Raikoh. Los enfrentamientos con verdaderos enemigos finales serán aún más numerosos y frecuentes que en la primera entrega, aumentando al mismo tiempo y de forma ostensible el número de niveles disponibles. Alejándose un poco de los juegos de acción puros y duros, podremos potenciar armas, magia y la experiencia de nuestros personajes, incrementando sus características y disfrutando así de un ligero toque de rol que siempre se agradece. From Software ha conseguido impregnar en ambos juegos su propia personalidad, y sobre todo ese ambiente japonés que nos envuelve con sus diseños y melodías. Pronto veremos si el regreso de Raikoh ha merecido la pena.



Aunque *Otogi 2* sigue siendo un juego de acción cuenta con ligeros toques de rol.



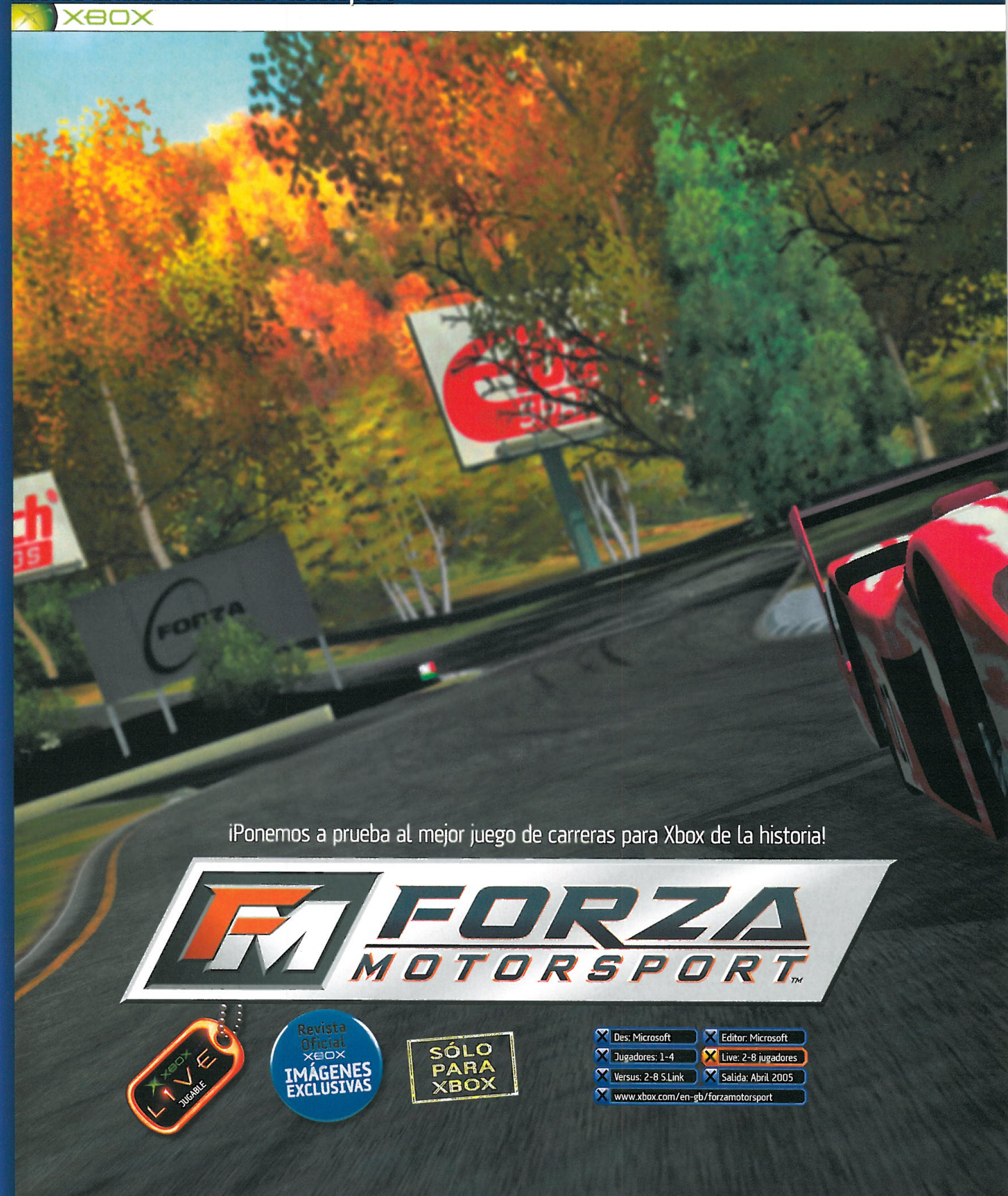
Podemos elegir entre seis personajes.



¿Para qué tienes esos dientes tan grandes?



Los efectos son de nuevo espectaculares.


¡Ponemos a prueba al mejor juego de carreras para Xbox de la historia!
FM FORZA MOTORSPORT™
XBOX LIVE JUGABLE
Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS
SÓLO PARA XBOX
Des: Microsoft
Editor: Microsoft
Jugadores: 1-4
Live: 2-8 jugadores
Versus: 2-8 S.Link
Salida: Abril 2005
www.xbox.com/en-gb/forzamotorsport



Los juegos de carreras triunfan en Xbox. No es de extrañar, puesto que las imponentes capacidades de la consola, unidas a un inigualable servicio de juegos *on line* de alta velocidad, proveen un marco incomparable para las competiciones virtuales. Sin embargo, desde *Sega GT Online*, el entorno Xbox no goza de un simulador serio y realista en toda regla. *Juiced* no logró saciar por completo nuestra sed de carreras *on line*, si bien THQ, su nuevo distribuidor, promete cambios en el modelo de conducción de cara al verano de 2005. Os mantendremos informados.

Mientras tanto, el testigo pasa a manos de Microsoft, y con la ayuda de los creadores de *PGR2*, Bizarre Creations y la de su estudio norteamericano propio, todo apunta a que Xbox pronto gozará de un título de carreras que pondrá en serios aprietos al mismísimo *Gran Turismo 4* de Sony.

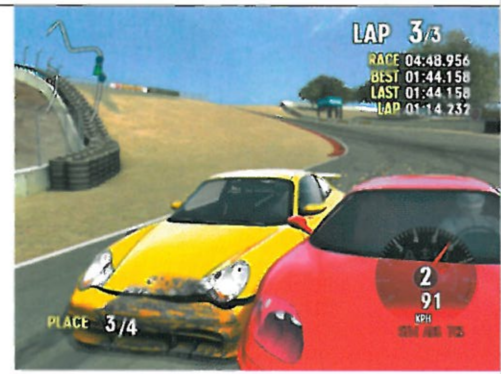
La primera vez que pudimos repasar a gusto *Forza* fue en la Microsoft Game Studios de Seatle (si bien todas las miradas se fijaron en *Halo 2* en aquella época). Lo que vimos nos dejó impresionados, pero cuando lo probamos se nos antojó difícil en exceso. Tanto, que ni una sola vez logramos superar la última posición en la línea de meta. Desde aquel día hemos implorado a los dioses de las cuatro ruedas que el nivel de dificultad se redujera un tanto, para que no sólo los auténticos expertos pudieran sacar tajada. Ahora, tras probar de nuevo la última versión, podemos afirmar que nuestras súplicas han sido escuchadas.

«Empezaré diciendo que con *Forza* pretendemos crear el primer simulador de carreras completamente configurable para Xbox», explica Kiki Wolfkill, director de arte y expiloto. «Los tres elementos en los que nos hemos basado son los conceptos de propiedad de un vehículo y personalización a partir del editor. La propiedad de un vehí- »

» culo gira en torno al jugador y su capacidad para acumular su propia colección. Pero no será una simple colección de coches, sino de recambios y elementos de tuning que pueden acoplarse a cada modelo que el usuario consiga.»

«También nos proponemos establecer nuevas marcas en la física de la simulación del pilotaje: comportamiento de los modelos y de la IA, fidelidad visual... Creo que todos estos aspectos redundarán en un simulador muy preciso y, sobre todo, concienzudo. El tercer elemento al que me refería anteriormente es el componente *on line*. Con todos ellos pretendemos diferenciar claramente a *Forza Motorsport* del resto de ofertas del género.»

Durante nuestro intenso recorrido por las beldades de *Forza* en el cuartel general de Microsoft en Londres descubrimos las colosales prestaciones del editor. Permite juguetear con diversas opciones de color y detalles para que tu bólido parezca recién salido de *A Todo Gas*. La idea que late bajo este modo de pintura y decoración es la de que los jugadores puedan plasmar su propia e intransferible identidad cuando compitan en el entorno Xbox Live. Con el tiempo, el usuario aprenderá a reconocer los colores de los competidores con los que ha intercam- »



↑ ¿Quién hace algo así a un Porsche 911 GT3?



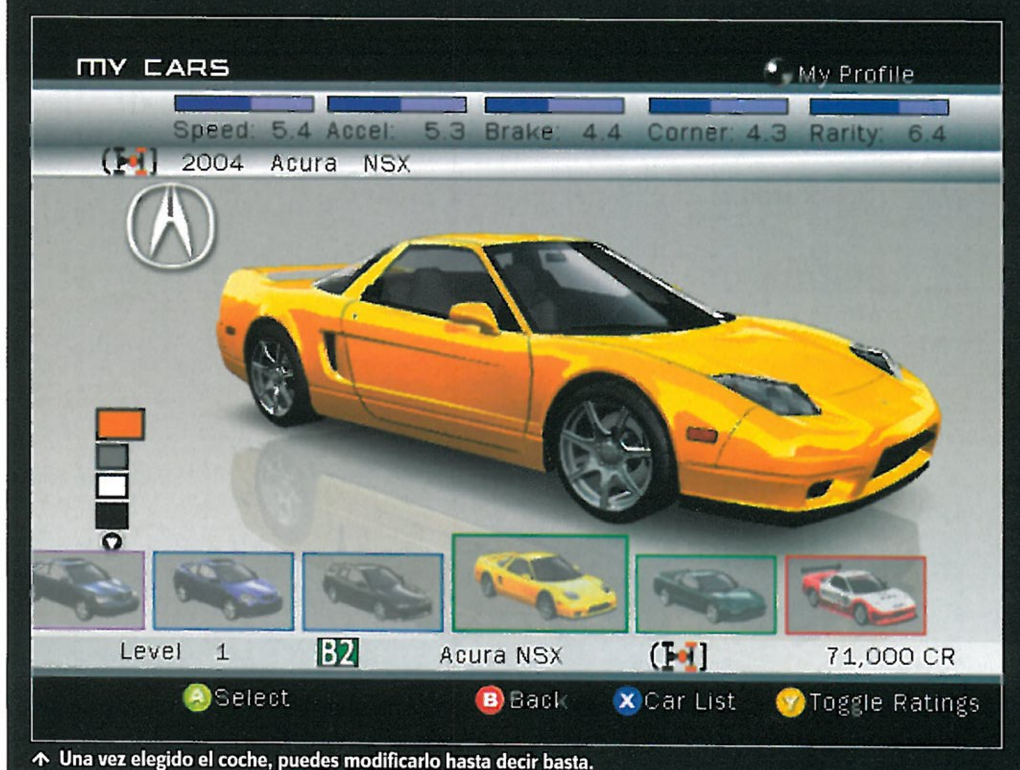
↑ El McLaren F1 GTR parece un sueño.



↓ Las carreras de turismos tienen una acción desenfadada.

↑ El TVR Tuscan S entra en escena.

EL COCHE DE TUS SUEÑOS Transforma un turismo de serie en un vehículo muy especial.



↑ Una vez elegido el coche, puedes modificarlo hasta decir basta.

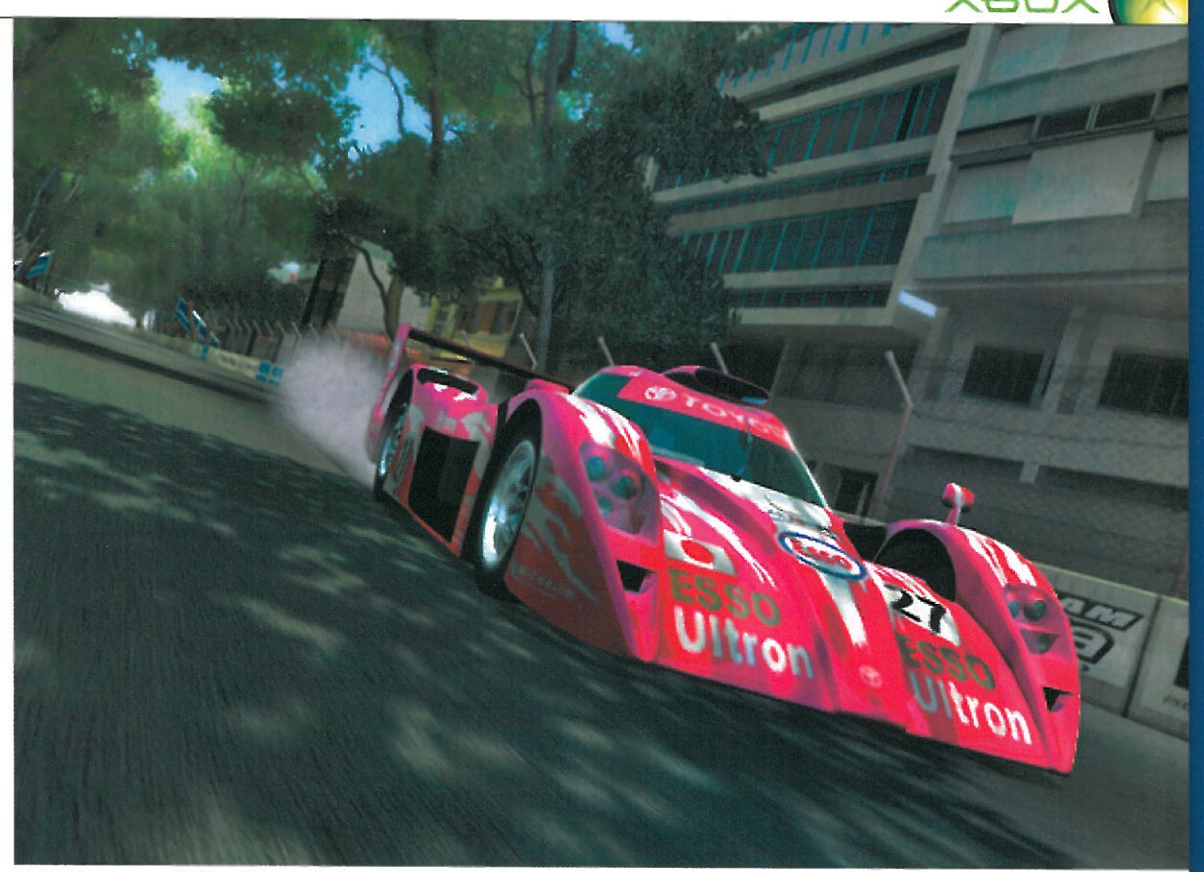
↑ ¿No te gusta el morro? Cámbialo y perfílalo a tu antojo.



↑ Coloca un alerón trasero del que te sientas orgulloso.



El Vauxhall VX2200 es un bólido.



En plena competición: el Toyota GTR es una máquina de ensueño, pero tendrás que pilotar como los mejores para conseguirlo.

biado pinturas. «Los *fans* de las carreras y los coches no se fijan únicamente en el rendimiento de los vehículos sobre la pista», añade Wolfkill, «también les apasiona el aspecto externo de los autos.»

Cuando se produjo el anuncio del juego en el E3 del mes de mayo celebrado en Estados Unidos, se mencionó la presencia de otro estudio involucrado en el desarrollo de *Forza*: Bizarre Creations, responsable de la famosa saga de *Project Gotham Racing*. «Acometimos el proyecto de *Gotham* para poner en aprietos a *Gran Turismo*», asegura Wolfkill. «Yo ejercí de director de arte en ambas entregas de *Gotham*. Nos mostramos muy abiertos con Bizarre Creations al explicarles lo que estábamos haciendo, y discutimos multitud de aspectos. Compartimos, sobre todo, materiales de referencia. Charlamos sobre los métodos de trabajo y sobre los diversos modos que pensábamos incluir en nuestros juegos. Evidentemente, Bizarre Creations es un aliado muy importante, y colaboramos codo a codo desde el inicio del desarrollo de *Forza*. No me gustaría que la gente pensase que en realidad estábamos compitiendo con *Gotham*.»

Aunque ambos juegos incluyen coches muy rápidos, se basan en conceptos diferentes. Pero Wolfkill cree que los incondicionales de *Gotham* y otros títulos más arcade como *RalliSport Challenge 2* y *Burnout 3: Takedown* serán capaces de adaptarse al enfoque más serio y realista de *Forza*. De todos modos, Wolfkill admitió que tuvo que dejar de jugar a *Burnout 3* porque «estaba arruinando mi estilo de pilotaje».

El equipo que trabaja en el proyecto de *Forza* cree que cada usuario reacciona de manera diferente ante los juegos de carreras. Algunos se centran únicamente en la conducción y las carreras, mientras que otros prefieren mostrar al mundo entero sus creaciones, ya sea porque han logrado dotar de cien caballos más de potencia a su motor o porque han sacado un modelo maqueado del garaje del editor que levanta pasiones. Son estos últimos los mismos que circulan los sábados por la noche a velocidad de caracol delante de las discotecas con coches a primera vista irreconocibles de tanto *tuning* como han sufrido.

Pero no todo se reduce a que el coche atraiga las miradas. Que circule a la velocidad de un cohete también es importante. «Lo que hemos hecho es aunar una serie de mejoras tanto cosméticas como potenciadoras del motor», continúa Wolfkill. «Sin embargo, también se puede competir con garantías sin remozar el coche. No queremos que la posibilidad de retocar los vehículos se erija en una barrera, pero sí que tanto la gente a la que le gusta el tuning como a la que no, pueda pasárselo en grande.» »



No nos gusta el amarillo. El azul es mucho más auténtico.



Siempre aparecen las consabidas bandas aceleradoras.



Tras unos cuantos cambios, tu nuevo coche de carreras está preparado. Procura no estamparlo en la curva.



MUNDIAL

En la variedad está el gusto por las carreras

El juego definitivo incluirá un total de 17 escenarios diferentes. Está asegurada la presencia de un buen puñado de circuitos reales, que compartirán protagonismo con otros de nueva factura. Además, tenemos los que transcurren por ciudades reales. Pero eso no es todo, puesto que los desarrolladores anuncian futuras sorpresas. Habrá que estar al loro.



↑ No te distraigas con el espectáculo de los diversos parajes...



↑ ...y centra toda tu atención en la recompensa final.

» El juego definitivo contará con más de 150 piezas y recambios reales, cada una de ellas específica para los más de 200 coches de 60 marcas diferentes. «Me atrevería a decir que del total, unos cincuenta son coches de carreras, con licencias brindadas directamente por los equipos de competición, y unos 150 corresponden a turismos de producción en serie. Serán estos últimos los que se podrán mejorar. Cuando el jugador le eche el guante a los vehículos de competición, sin embargo, las mejoras dejarán de tener tanto sentido, ya que dichos bólidos ya están preparados al máximo.»

Sin embargo, es en la opción *on line* en la que este juego pretende marcar diferencias. Podrás crear lo que se conocerá como un Club de Coches, junto con 100 pilotos más. El juego tendrá en cuenta todo tipo de estadísticas. «Podrás cargar, intercambiar y descargar nuevos coches y configuraciones para cada vehículo y circuito que consigas», declara Wolfkill. «Creemos que con el editor la gente pasará muchas horas creando un logotipo único y exclusivo. Gracias a él podrás reconocer a los jugadores contra los que has competido anteriormente».

«Disponemos de cientos de clasificaciones», continúa Wolfkill, «y estudiaremos las estadísticas de los diversos Clubes de Coches en base a clasificaciones específicas. Muy pronto daremos a conocer más detalles sobre el rastreo de estadísticas y lo que pensamos hacer con más exactitud. Lo que está claro es que estaremos al tanto de todo...». Llegados a este punto de la demo, Wolfkill nos mostró el sencillo proceso de compra de una pieza con los créditos conseguidos en el modo carrera. Antes de acoplar el recambio al coche puedes ver qué efecto tendrá en su rendimiento gracias a una generosa oferta de »



↑ El Ferrari 333 es uno de los coches más rápidos del juego.

↑ Un Audi A4 lidera la carrera. Lo más importante es no salirse del carril, de modo que procura prestar mucha atención a la pista porque la concentración es la clave de la victoria.





↑ Si pasas sobre las trampas de grava demasiado a menudo tu coche lo notará.

» diagramas y estadísticas de torsión. También puedes comprobar si el recambio en cuestión cambiará la categoría de tu vehículo, hecho que afectará al tipo de circuitos a los que podrás acceder.

«Cualquier cambio que pueda realizarse en un turismo de serie del mundo real puede efectuarse también en el juego. Aparte del motor, también pueden mejorarse la dirección y la aerodinámica. Hemos trabajado con dos ingenieros de Ferrari; uno de ellos había estado en Microsoft, y el otro sigue colaborando. Nos ayudaron, sobre todo, con los entresijos de la aerodinámica. Uno de los ingenieros trabaja también en la simulación de F1 para el equipo de F1 de la marca. Fue el que nos indicó los escollos con los que podíamos topar al simular la aerodinámica y el flujo de aire sobre el alerón trasero. La verdad es que su colaboración resultó inestimable», concluye Wolfkill.

Los amantes del *tuning* están de enhorabuena, puesto que el juego permite cambiar todas las piezas del coche: neumáticos, parachoques delantero, alerón trasero, suspensión, transmisión, presión de los neumáticos... Sin embargo, no hay que obsesionarse con estos parámetros para ganar una carrera. «Cada uno de los cuatro neumáticos se modela de forma independiente, y factores como el agarre, el calor y el dibujo jugarán un papel importante en el rendimiento del vehículo, sobre todo durante las competiciones de resistencia», explica el director de arte. «Desde los diferentes menús se pueden activar o desactivar dichos efectos. Estas configuraciones brindan al jugador esa décima de segundo adicional cuando compite en los diferentes circuitos. Imagino que no todo el mundo se involucrará de esta manera en el juego, pero la hemos incluido porque hay mucha gente que disfruta con este tipo de particularidades.»

Forza Motorsport tiene mejor pinta que nunca. El ruido de sus motores parece mucho más agresivo, mientras que el apartado gráfico brilla con una fuerza inusitada. El equipo norteamericano de Microsoft está acabando de pulir pequeños fallos, de cara a tener el título listo para la primavera que viene. El mes que viene te ofreceremos una demo jugable para que compruebes tú mismo las excelentes cualidades de este título. Nos encontramos ante un juego muy especial, sobre todo en el entorno Live. ¿Cómo dices? ¿Que *Gran Turismo 4* no tiene modo *on line*? ¡Uy, qué mal le veo...!

Podrás crear lo que se conocerá como un Club de Coches, junto con 100 pilotos más

¿PARA QUÉ? PARACHOQUES

El modelo de daños de *Forza* es tan realista que en cualquier momento esperas la irrupción del SAMUR en el salón de tu casa.

1


↑ Inicias cada carrera con un coche nuevo y reluciente.

2


↑ Un pequeño momento de locura y la carrocería se lleva la peor parte.

3


↑ Cuanto más dañado está el exterior, peor rendimiento extraes del motor.



↑ Un Ferrari 360 comete un error y da con sus huesos en la última posición.



↑ Mira atrás únicamente en las rectas. En plena curva te va la vida...



Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
16+
www.pegi.info
BUNGIE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft game studios
halo2.com
HALO 2
La tierra nunca volverá
a ser lo mismo.
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Sam dispondrá en esta ocasión de una gama más amplia de movimientos de combate cuerpo a cuerpo.

El diseñador jefe de la secuela más sigilosa susurra todas las novedades

Splinter Cell: Chaos Theory

XBOX LIVE JUGABLE



Si los terroristas hubieran secuestrado a nuestro profe de mates cuando éramos niños, hubiéramos rezado día y noche para que no enviaran a Sam Fisher a rescatarlo de las garras de sus captores. Por nosotros podría haberse podrido en una estrecha celda, alimentándose de cucarachas y orines, con tiempo suficiente para calcular la trillonésima parte del número Pi y también para recapacitar sobre las notas de su alumno más díscolo. Seguramente, Sam Fisher fue un estudiante aplicado durante su etapa escolar. De lo contrario, no entendemos por qué en *Chaos Theory* parte raudo al rescate del genio matemático Bruce Morganholt, retenido contra su voluntad por el grupo guerrillero peruano La Voz del Pueblo, que tal vez pretende que el doctor ponga fin al baile de cifras de su astronómica factura telefónica.

El guión de *Chaos Theory* corre a cargo del autor del *Splinter Cell* original, de modo que capta todas las sutilidades latentes en la personalidad de Sam. Y antes de que algún pejiguero nos venga con el cuento de «qué tipo de sutilidad puede esperarse de una auténtica máquina de matar como Sam Fisher», puntualizaremos: el bueno de Sam también tiene su corazoncito. Tras una brutal escena de tortura en el nivel del Faro, el cual hemos disfrutado en su totalidad, Sam se detiene nada más liquidar a dos guardianes armados con electrodos para desobedecer órdenes y reducir el sufrimiento que padece la desafortunada víctima. Su comandante le pide que sea racional y mitigue semejante conato de emotividad para no perder tiempo. Sin embargo, gracias a estos breves lapsos de humanidad, des- »



↑ Los juegos de luces y sombras aparecen plasmados con gran realismo.



↑ En esta ocasión, el cuchillo sirve para muchas cosas, como rajar telas o trepanar tanques de combustible.

SAM CONTRA EL MUNDO

¡Un repaso a los modos multijugador!

El modo Versus incluirá nuevos movimientos, como el agarre desde las cornisas, que sirve para descolgar a los enemigos desde las pasarelas, el modo Berserk (Loco) para voltear y derribar a un espía que tengas agarrado, y movimientos humillantes con los que podrás agarrar a un enemigo y susurrarle unas palabras al oído antes de liquidarlo. El modo Escenario contará con objetivos de bombardeo, extracción y neutralización; mientras que el modo Búsqueda del Disco consiste en recabar datos ubicados de forma aleatoria. En el modo Mercenarios se pueden destruir los muros para abrirse paso hacia los espías, pero los agujeros brindarán a los enemigos nuevas rutas que crucen los diversos mapas.

↑ Antes de matarlo, oblígale a suplicar clemencia.

» cubrimos que Fisher posee una fuerte personalidad.

Pierre Rivest, jefe del equipo de diseño, nos brinda más información referente al argumento y los escenarios. Según él, si bien Morganholt se encuentra en poder del grupo La Voz del Pueblo, la orden viene de «un tipo más importante» el cual pretende «recabar información». «En resumidas cuentas, informes tecnológicos sobre un algoritmo matemático que permite a su propietario controlar ciertas armas. Nada que ver con armamento nuclear, pues», explica Rivest. La historia se ambienta en el año 2008, y los 14 niveles (más largos que los ocho del juego anterior), «transcurren en entornos tan variados como el Perú, grandes ciudades norteamericanas como Nueva York, un carguero, Hokkaido, en Japón y Seúl, en Corea. El nivel del barco es muy diferente, pues transcurre en un entorno asfixiante. Hemos intentando variar el ritmo y las sensaciones del juego en todos y cada uno de los niveles.» Rivest ha volado desde Ubisoft Montreal para mostrarnos los últimos avances del modo para un jugador de *Chaos Theory*. Por ende, atribuimos al jetlag y a la imponente precisión de las armas enemigas su peligrosa tendencia a no guardar la partida y a perder la vida varias veces a lo largo y ancho del impresionante nivel del Faro. A pesar de los pesares, por fin conseguimos ver varias veces el recorrido total de dicho nivel, y nos congratulamos por ello.

Resultó interesante que Rivest se olvidara de guardar, ya que así descubrimos que en este *Splinter Cell* la opción de guardar dependerá del jugador, y no de unos puntos de control ubicados de forma aleatoria. Decidimos preguntar al diseñador jefe si la posibilidad de guardar en cualquier momento podía fulminar la tensión que se supone a un título de este talante. «Todo lo contrario», asegura Rivest. «Hasta la fecha, cada vez que el jugador se topaba con un punto para guardar sabía que estaba a punto de producirse una situación límite.» Y continúa: «Los jugadores más avezados y los probadores prefieren superar un mapa sin guardar ni una sola vez. Puede que reduzca la tensión para los jugadores que suelen guardar a cada momento, pero de este modo la gente que quiera superar de corrido todo un nivel podrá hacerlo.»

Consideremos también el nuevo sistema de puntuación. Al final de cada nivel habrá un repaso de objetivos plagado de estadísticas que brindarán al jugador una puntuación de éxito global. Cuando finalice el juego se generará un código a partir de todos estos datos que redundará en una posición dentro del ránking mundial que podrá consultarse en el entorno Live. «En el nivel fácil puedes guardar cuando te place», explica Rivest. «En el medio dispones de cinco ocasiones para guardar: cada vez que emplees una adicional, perderás dos puntos. En el nivel difícil, restarás puntos por cada partida »



→ *Splinter Cell* tiene *cuerda* para rato.

EL ESPÍA QUE SE ACUCLILLÓ

Gracias a las nuevas animaciones, las extremidades de Sam se acomodan perfectamente a cualquier situación. Por ejemplo, puede agacharse por completo para deslizarse por espacios angostos y, cuando se acerca a sus enemigos, las animaciones cambian para reflejar su precaución. Entre los movimientos de cuerpo a cuerpo destacan el agarre, el derribo y el asesinato. Además, puede agarrar y estrangular colgado por los pies de una tubería.

1



↑ ¡La limpieza es una gran amenaza!

2



↑ «Se ha dejado un trozo sin fregar...»

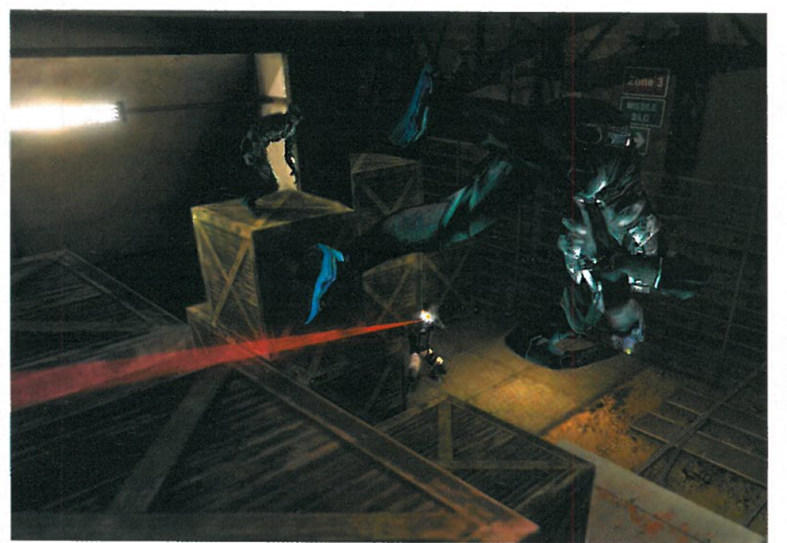
3



↑ «...y ahora su balleta es mía!»



↑ Sam lleva un cabreo de tres pares, pues ya es la tercera vez que los mercenarios dan al traste con su cita de pedida de mano.



↑ Gracias a las nuevas animaciones, los enemigos perecen de forma harto realista.

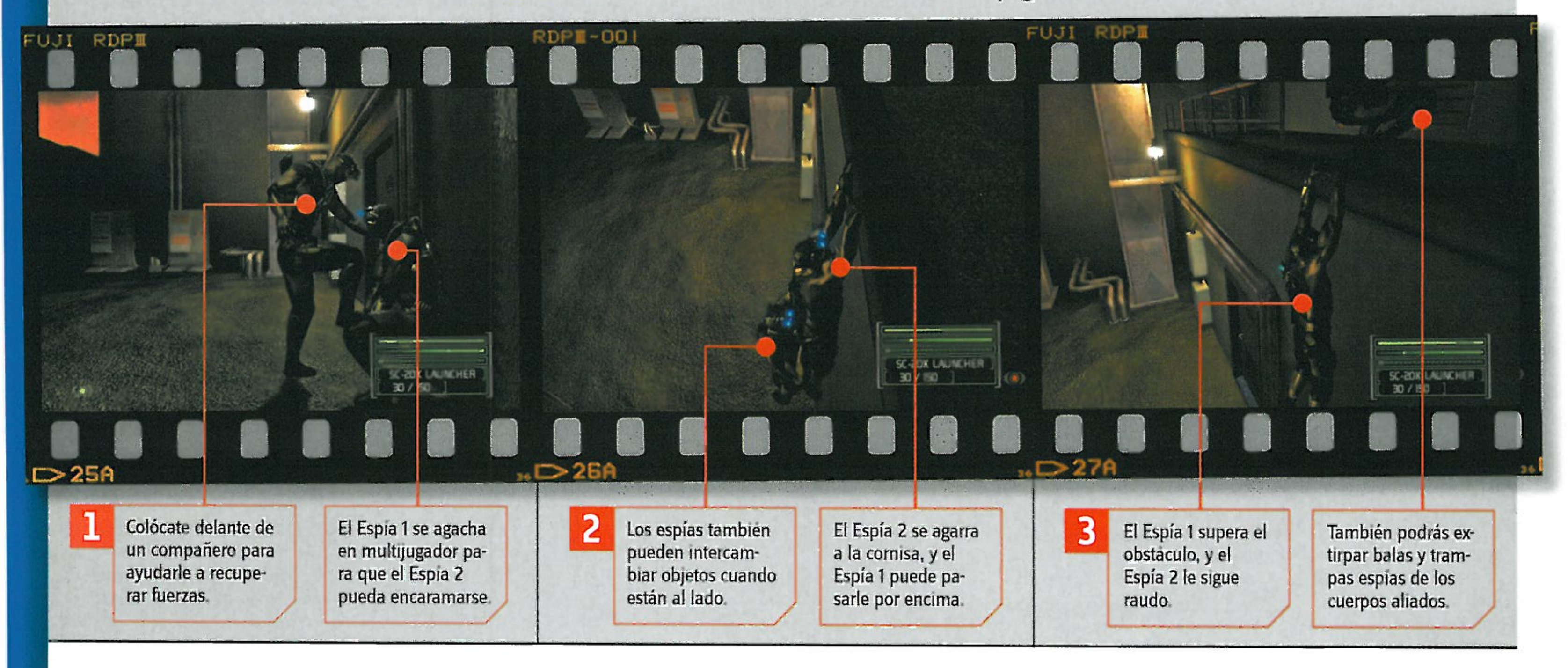


↑ Con este uniforme te vuelves invisible.



↑ El muy tonto no la ha visto venir.

¡VIVA LA CAMARADERÍA! Echa una mano en el modo multijugador.



1 Colócate delante de un compañero para ayudarle a recuperar fuerzas.

El Espía 1 se agacha en multijugador para que el Espía 2 pueda encaramarse.

2 Los espías también pueden intercambiar objetos cuando están al lado.

El Espía 2 se agarra a la cornisa, y el Espía 1 puede pasarle por encima.

3 El Espía 1 supera el obstáculo, y el Espía 2 le sigue raudo.

También podrás extirpar balas y trampas espías de los cuerpos aliados.

» guardada.» Por lo tanto, cada vez que guardes perderás un uno por ciento de tu puntuación total de nivel.

Antes de embarcarlo en las misiones, *Chaos Theory* preparará al jugador con nuevas instrucciones por medio de vídeos. También dispondrá de una pantalla de descarga evolutiva que evitará el trasiego de equipamiento innecesario. Desde dicha pantalla, el jugador podrá elegir diversas combinaciones de equipo Recomendado, de Sigilo o de Asalto. A medida que avance la partida, la pantalla contará con mayor número de artilugios y armas. Cuando empiece un nivel se abrirá también un nuevo mapa tridimensional con los objetivos marcados, hecho que facilitará la planificación y la navegación. Los objetivos se dividirán en Principales, Secundarios y Oportunidades. Los primeros son impepinables para el avance. Los secundarios no, pero si los pasas por alto se transformarán en Principales en las misiones posteriores. Los objetivos de Oportunidad, tales como escanear los códigos de barras de las cajas de equipamiento, aumentarán tu puntuación de Objetivo al final de cada misión.

«En los dos primeros juegos primaba la técnica del ensayo-error en cada situación», admite Rivest. «Hemos intentado reducir dicho efecto en todo lo posible. Por este motivo brindamos al jugador diferentes objetivos de misión, de tal modo que los Principales siempre pueden acometerse de dos formas distintas. Si matas a un tipo al que necesitabas sonsacar información, dispondrás de otra manera de recabarla, crackeando un servidor indestructible, por ejemplo. No queremos que puedas matar a un sargento sin que sepas que te será necesario más adelante para pasar por un escáner de retina y te veas obligado a finiquitar la partida. En esta ocasión, el margen de error será superior.»

La mayor libertad en la planificación y ejecución de misiones se aprecia también en el diseño de los niveles. En *Chaos Theory* se podrán seguir múltiples rutas para cada misión y, gracias a las extenuantes sesiones de prueba a las que se ha sometido, Rivest cree que aunque el 80% de los jugadores elegirá el camino principal, un 20% optará por explorar rutas alternativas, tales como el sistema de cuevas secundario con el que puedes ahorrarte un puente fuertemente custodiado que vimos en el nivel del Faro.

El consistente elemento sigiloso de *Splinter Cell* se ha cimentado sobre una tecnología experimental pero creíble; en pocas palabras, el tipo de ingenios que, seguramente, emplean los Sam Fishers reales que en el mundo son. En *Chaos Theory*, los Reyes Magos se han portado bien con Sam. En esta ocasión se enfunda en un nuevo uniforme de camuflaje termo-óptico que emplea tecnología de proyección retrorreflectante y con el que puede permanecer invisible durante breves lapsos de tiempo. Dicho traje, no obstante, no funciona bajo la lluvia o mientras emplea un arma. Sus gafas cuentan ahora con el atractivo de la visión EMF, la cual capta los campos electromagnéticos de cuerpos y fuentes de calor, y capacita a Sam para escanear objetos tales como los códigos de barras mencionados antes o para pintar con un láser invisible objetivos.

Sam carga también con una pistola OCP que desarma de forma temporal los aparatos electrónicos (luces, generadores...). Entre el resto de novedades armamentísticas destacan la posibilidad de cambiar el hombro de apoyo del rifle para gozar de mejor posición, y la capacidad para elegir la cámara adhesiva que prefieras, sin conformarte con el enfoque proyectado por la última que disparaste, como hasta la fecha. Además, podrás retirar y reutilizar dichas cámaras. Incluso el cuchillo de Sam disfruta de mayor protagonismo. De momento, hemos descubierto que sirve para crear aberturas en lonas o superficies plásticas, pero Rivest demostró también que Sam lo empleará para acceder a tiendas de campaña o para perforar tanques de combustible con la intención de vaciarlos y provocar fallos temporales en los sistemas de iluminación. También las balas pueden penetrar algunas superficies, a tenor de la densidad del material de fabricación.

Todavía en el frente tecnológico, pudimos ver cómo Sam es capaz de romper cerraduras, además de forzarlas. La rotura es más rápida, pero provoca más ruido. La detección del ruido se representará de forma diferente en *Chaos Theory*. Sobre el medidor de sigilo de Sam, que muestra la cantidad de ruido que hace, aparece una nueva barra de protección sonora, la cual denota los niveles de ruido ambiental. A tenor del nivel, Sam podrá, o no, escapar de según qué situaciones gracias a la contaminación acústica que apaga sus movimientos.

Sin lugar a dudas, *Chaos Theory* promete erigirse en uno de los mejores títulos para Xbox. Ofrece más opciones en los modos para uno y varios jugadores, tecnología más refinada con aplicaciones reales, animaciones increíblemente realistas y una trama intrigante que firmaría el mejor de los autores de *thrillers* del momento. Tom Clancy incluido.

En Chaos Theory, los Reyes se han portado bien con Sam



Otro de los nuevos movimientos disponibles.



«Me da en la nariz que hay alguien por aquí...»



Coloca el nuevo recambio de escopeta de su SC-20K.

↑ Gráficamente, *Rainbow Six: Lockdown* usa sombras y texturas más suaves.

¡Esta vez los terroristas van detrás de nosotros!

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

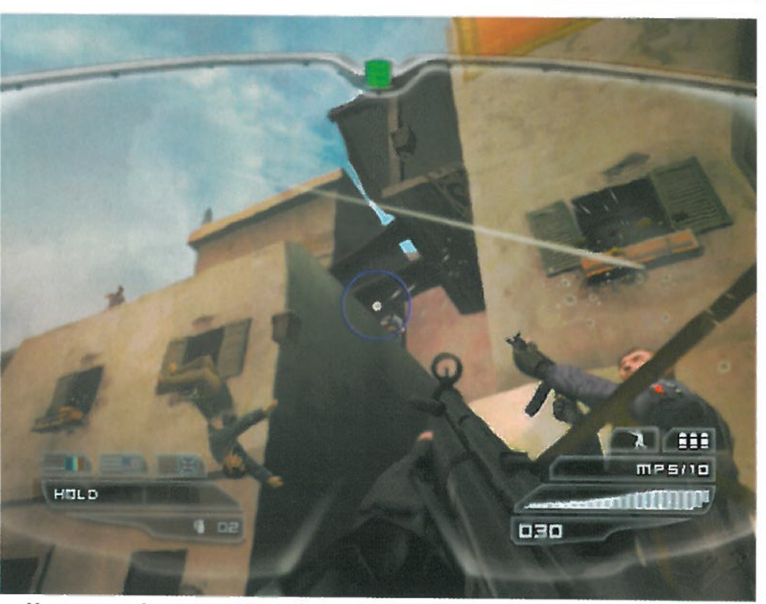


El poder mortífero de la ciencia es un tema común en los juegos y en las novelas de Tom Clancy. En *Splinter Cell: Chaos Theory* hay un chico genio de los ordenadores en el centro de su conspiración. De igual forma, *Rainbow Six: Lockdown* también juega con el mal uso de la tecnología moderna.

En este caso el meollo del juego gira en torno al bioterrorismo. Como si el gas nervioso y los virus letales no fuesen lo suficientemente malos, el Equipo Rainbow descubre que los terroristas ya van un paso por delante. Esta vez, Ding Chavez y su equipo se encuentran personalmente en el punto de mira del enemigo. ¿Es alguien deseando vengarse, o son los terroristas intentando adelantarse al Equipo Rainbow, dejándolo fuera de combate?

Louis Lamarche, el productor de *Rainbow Six: Lockdown*, no tiene miedo de admitir que este juego está basado en una amenaza internacional real. «Nos estamos ciñendo al realismo lo máximo posible tanto en la trama como en el estilo gráfico», ha declarado. «Aunque las situaciones experimentadas por los personajes del juego son ficticias, están muy próximas a los acontecimientos mundiales actuales.»

Lamarche empezó a trabajar en Ubisoft en 1997. Fue diseñador *on line* en *Shadowbane* y en *Matrix Online* antes de convertirse en productor asociado de *Black Arrow*. «Hay que tener en cuenta que los jugadores se beneficiarán de la experiencia obtenida en los juegos de consola y de PC del equipo con el que trabajé en el pasado», asegura Lamarche. «Estamos solucionando problemas que los jugadores tenían con *Rainbow Six 3* y por eso estamos creando un interesante modo *on line* para el juego en consolas.» »



↑ Veremos a más enemigos precipitarse gracias a la física de muñeco de trapo.

ROMPEPUERTAS Donde queramos, habrá un camino

A nadie le gusta quedarse fuera a la intemperie cuando hay una gran fiesta dentro. Afortunadamente, los nuevos personajes de *Rainbow Six: Lockdown* tienen una selección de nuevos trucos para entrar en los sitios. Está la forma anticuada de poner algo de C4, pero ahora también podemos utilizar armas para entrar, como la escopeta para abrir brechas o el ariete.



↑ Eddie Price es un tipo duro, pero no lo suficiente como para echar abajo esta puerta a patadas. En lugar de eso, hace saltar las bisagras con una descarga de escopeta.



↑ Sin bisagras, la puerta se desploma. Dieter está esperando con su arma preparada para acabar con los enemigos que acudan alertados por el ruido.



↑ Hay pocas probabilidades de salir ileso de un tiroteo en sitios cerrados.



↑ La mayoría de los niveles siguen siendo estrechos y cerrados.



↑ De las paredes saltarán trozos de escombro cuando sean impactadas por los disparos de las ametralladoras.

» Desde las primeras presentaciones del juego hemos estado emocionados con el nuevo modo *on line* Carrera profesional. Exclusivo de la versión de Xbox, este tipo de juego nos permite crear nuestro propio personaje único. Los éxitos en las misiones mejorarán de forma gradual nuestro personaje con nuevas habilidades especiales, y también conseguiremos dinero para comprar nuevo equipo y armas. Es casi como añadir un elemento de JDR a la serie.

Pero Lamarche nos revela que no se trata sólo de una experiencia egocéntrica. Todo nuestro grupo podrá aprovecharse de las habilidades que nosotros podamos proporcionar. «El modo Carrera profesional tiene partes que están claramente diseñadas para proporcionar opciones adicionales de personalización del grupo a nuestros aficionados», declara. «No estamos hablando de una simple chapa, sino de un uniforme específico del grupo que los jugadores pueden personalizar. Podremos elegir desde dibujos de camuflaje a distintos gorros, pasando por un amplio abanico de otras cosas de las que aún no podemos hablar.»

El modo Carrera profesional suena muy emocionante pero, por desgracia, solo sigue atendiendo a 16 jugadores y no a los 32 que esperábamos. Las partidas en equipo también siguen restringidas a dos »

Conseguiremos dinero para comprar armas... como en un JDR



→ El equipo es aún más duro.

↓ Los vehículos de apoyo, como el helicóptero, lanzarán ataques con misiles.



↑ Usa todos los elementos de cobertura.



↑ El MP5 nunca ha tenido mejor aspecto.



↑ El equipo se acerca a un enemigo solitario. ¿Se rendirá o caerá luchando?

No esperes sorprender a los terroristas; están ahí fuera para encontrarnos rápidamente

» fuerzas enfrentadas. Aunque es bueno oír que no se ha diluido la popular formula de *Rainbow Six* que consigue partidas multijugador tensas y mortíferas. *Rainbow Six: Lockdown* sigue siendo un juego de combate en entornos cerrados. Corredores estrechos y claustrofóbicos, habitaciones pequeñas y profusión de puntos de cobertura mantienen la sensación de temor cuando avanzamos en silencio. También nos encanta oír que volverán todos los modos de juego del excelente *Black Arrow*.

Al considerar la amplia lista de opciones, Xbox Live, interconexión de sistemas y pantalla partida para dos jugadores, se podría perdonar el que pensáramos que es un juego principalmente multijugador. Sin embargo, Lamarche no piensa así. «Ambas áreas [Campaña y multijugador] entran de igual modo en las preferencias de los equipos de Red Storm y de Ubisoft Montreal. Pero de forma más específica, Red Storm se ha concentrado en crear una experiencia sólida para un solo jugador, mientras que el equipo de Montreal ha puesto su atención en la construcción del aspecto multijugador de *Rainbow Six 3: Black Arrow*.» Lamarche afirma que «en otras palabras, podemos esperar ver cambios importantes en ambos aspectos del juego.»

Fácilmente, el cambio más notable en el modo Campaña es la posibilidad de jugar como un miembro diferente del Equipo Rainbow. El líder del escuadrón, Ding Chavez, sigue siendo el personaje principal, aunque ahora también podremos controlar al experto francotirador Dieter Weber. Está aún por confirmar si podremos elegir o cambiar en cualquier punto. No obstante, controlemos a quien controlemos, seguiremos pudiendo dar órdenes a los otros tres agentes usando comandos de voz (mediante Xbox Communicator) o seleccionando acciones desde el menú rápido.

También hemos descubierto que hay diez personajes héroe más que trabajan »



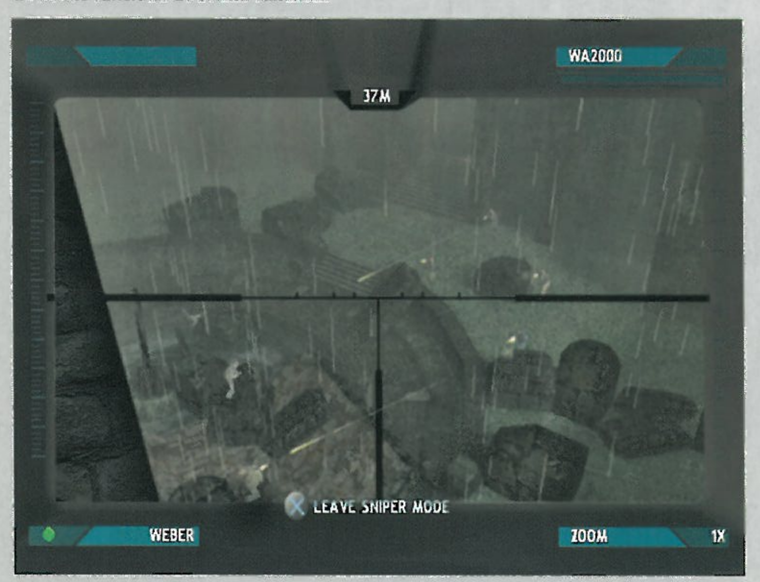
¡SOLUCIÓN COMPLETA!
GTA SAN ANDREAS ¡COMPLETO!
PLAY2 obsesion
ESPECIAL
148 ¡PÁGINAS!
Grand Theft Auto San Andreas
¡SOLUCIÓN COMPLETA!
TODOS LOS MAPAS • OBJETOS OCULTOS DESVELADOS
CADA UNO DE LOS VEHÍCULOS • TODAS LAS ARMAS
MISIONES EXTRA • MODIFICACIONES DE LOS COCHES
CHICAS Y ¡MUCHO MÁS!
GTA: VICE CITY
Completo paso a paso
ocultos y misiones secretas
códigos de trucos
GTA III
Códigos de trucos
Misiones ocultas
Todos los vehículos
MC
8 414090 241694
POLICE
todos los mapas
objetos ocultos
vehículos
armas
chicas...
¡ya a la venta en tu quiosco!

CONTRABANDISTA DE ARMAS
Nuevas armas de destrucción masiva

De todas las nuevas armas de *Rainbow Six: Lockdown*, la gente de Red Storm recomienda el MTAR-21 como una de las mejores para usar. La Israeli Defence Force desarrolló esta arma a finales de los años 90. Su característica más notable es un diseño modular que ofrece varias configuraciones diferentes. Las modificaciones incluyen una subametralladora de corto alcance, un rifle de asalto estándar e incluso un rifle casi de francotirador con un cañón pesado. Nuestra arma favorita es el WT2000, que es básicamente el equivalente en el mundo real del exquisito rifle de francotirador de *Halo 2*.



Este es el WT2000. Esos enemigos están a la distancia justa para que el modo rifle de asalto funcione de forma eficiente.



Cuando los enemigos estén lejos, presionaremos el Botón X y cambiaremos a modo francotirador. Así podremos despacharlos a placer.



Nos encanta el efecto de desentrelazado de la cámara en el modo de visión térmica.



Granadas para limpiar las habitaciones.



No todos los helicópteros son buenos.



Seguimos muriendo tras pocos impactos. Hay que tener cuidado.



No debemos escondernos nunca.



La visión nocturna es más gris que verde.

» de forma independiente y que no son necesariamente parte del Equipo Rainbow. Estos incluyen soldados de reconocimiento, genios de la electrónica y expertos en demoliciones, todos ellos bajo el control de la brillante IA de *Rainbow Six: Lockdown*. La IA de los enemigos también se ha mejorado para adaptarla al argumento más oscuro y amenazador. «Esto es muy sencillo», dice Lamarche. «No podemos esperar sorprender a los terroristas nunca más. Están ahí fuera para encontrarnos al igual que haremos nosotros. ¿Recordamos cómo se limpiaba una habitación con nuestro equipo en *Rainbow Six 3*? Era muy divertido, ¿verdad? Pues esta vez, los terroristas también se divertirán y limpiarán habitaciones en las que estemos nosotros.»

Con suerte, no estaremos mucho tiempo sentados esperando gracias al nuevo detector de movimiento del Equipo Rainbow. Además, hay todo un cuadro de selección de nuevo equipo para utilizar, en el que destacan un ariete y el mortífero micro rifle de asalto MTAR-21. Como Lamarche, también estamos muy impresionados con el rifle de francotirador WA2000 con su mira de alta tecnología. Esta es el arma que Dieter empuña durante la mayor parte del juego.

Aunque no hay nuevos modos de visión de los que hablar, el punto de vista en primera persona tiene un visor en pantalla (como en *Star Wars: Republic Commando*) para añadir realismo. Ahora, incluso el HUD es realista porque ya existen visores reales (usados por los militares de EE.UU.) que muestran tipos de información similares.

Después de nuestra primera presentación del juego, está claro que *Rainbow Six: Lockdown* lleva la serie a nuevos niveles de realismo, pero también se mueve en una dirección más oscura y más adulta. Lamarche lo resume muy bien diciendo que «*Rainbow Six: Lockdown* está dirigido a una audiencia adulta. Lo que nos ha sorprendido es que el juego gusta a una amplia variedad de grupos de edad, desde los 18 a muy por encima de 35. Aunque es posible jugarlo disparando todas las armas, también es posible hacerlo de forma lenta y táctica dando simplemente órdenes. Es la naturaleza táctica de la serie lo que la hace tan popular.»



¿Perros viejos, trucos nuevos?

«El honor no tiene que ganarse; sino que no debe perderse.»
¿Podrá Medal of Honor: Dogs of War volver a mandar en los juegos de guerra?

D*ogs of War* es el último título de su serie de shooters de la Segunda Guerra Mundial que ha disfrutado de un gran éxito financiero pero que ha sufrido una reducción en los elogios de la crítica.

El juego que realmente ha revuelto el género ha sido *Call of Duty* de PC, que ha aparecido ahora en Xbox en forma de *Call of Duty: Finest Hour*. Con este juego innovador y mucho más realista, Activision invadió con algo de complacencia el territorio que había ocupado *Medal of Honor*, y el nada inspirado *Medal of Honor: Rising Sun* no fue más que un tiro descontrolado disparado por encima del hombro cuando EA se batía en una retirada poco decorosa. *Medal of Honor: Dogs of War* es el nuevo frente, el juego con el que EA espera recuperar su supremacía, aprendiendo muchas lecciones de *Call of Duty* y consiguiendo algo de inspiración de *Brothers in Arms*, el futuro lanzamiento de Ubisoft.

Dan Winters, productor ejecutivo de *Dogs of War*, no quiso entrar en comparaciones directas con *Call of Duty* o con *Brothers in Arms*. Sin embargo, dejó claro que el realismo sería un factor importante en *Dogs of War*, pero también defendiendo a los anteriores títulos de *MOH*, cuyas referencias realistas consideramos bien ocultas debajo del juego arcade bastante superficial. «La autenticidad siempre ha sido el principio clave de *Medal of Honor*. No hicimos nuestra ambientación de la IIGM solo de boquilla», comienza diciendo. «En cada elemento del »

» juego se llevó a cabo una investigación interna exhaustiva, incluyendo comportamiento de las armas, detalles de los uniformes y entrenamiento y psicología de los soldados. Los miembros del equipo realizaron viajes de investigación por toda Europa, buscando a menudo restos de las batallas en bosques remotos y en búnkeres en ruinas. En otros viajes probaron a disparar armas de aquella época, realizando cuidadosas grabaciones digitales de sus movimientos, sonidos y comportamientos.»

Hay un claro paralelismo con *Brothers in Arms* en lo que se refiere a la dedicación del juego a la reconstrucción increíblemente detallada de los campos de batalla y del comportamiento humano del escuadrón. Mientras que el asesor militar de *Brothers in Arms* es el Coronel John Antal, *Medal of Honor* se ha beneficiado durante algún tiempo de su rival experto en la IIGM, el Capitán Dale Dye. Winters explica que, «el argumento se ha tallado a partir de las campañas y los eventos históricos reales, y la trayectoria del personaje o personajes imita las vidas de la gente real. Además de los esfuerzos internos, se ha invertido mucho tiempo en cultivar los aspectos externos, tales como el apuntado Capitán Dale Dye, que ayudan a guiar la experiencia del jugador hacia la autenticidad.»

Aunque *Dogs of War* no está basado en una sola historia real de la IIGM en lo que se refiere a los personajes centrales, como ocurre en *Brothers in Arms*, una humanidad más convincente será un factor esencial en su nueva dirección. La veteranía significará que si protegemos a miembros del escuadrón auténticamente prescindibles, beneficiaremos directamente a nuestro personaje principal, ya que nuestros chicos adquieren y mejoran sus habilidades de un nivel a otro, y es que perder a un hombre en el que hemos estado confiando durante mucho tiempo es un auténtico mazazo. Winters nos ha contado que nuestro propio personaje también se aprovechará del «modo Reunión, que puede activarse una vez que nuestro indicador de habilidad se haya llenado por el juego heroico.» En el modo Reunión, el tiempo se ralentizará, nuestra habilidad mejorará e inspiraremos a todos los que estén a nuestro alrededor. Esencialmente es un efecto Tiempo bala, que ralentiza el juego y nos da más tiempo para considerar qué hacer y fijar los objetivos enemigos.

Dan Winters nos habló de los cuatro escenarios de *Dogs of War*, pero EA después insistió en que solo revelásemos la primera campaña europea, la de St. Nazaire en la costa francesa. De los otros tres escenarios solo podemos decir que estaremos muy familiarizados con dos de ellos por los juegos de *Call of Duty* para PC y Xbox. *Medal of Honor: Rising Sun* visitó el Lejano Oriente, pero Winters afirma que «con *Dogs of War* volvemos a la guerra por Europa, el corazón de la filosofía de la serie. El teatro de operaciones europeo proporciona un telón de fondo dramático para nuestra apasionante historia. *Dogs of War* cuenta la historia de un hombre que es arrastrado por su pasión y deber a lo largo de toda la guerra.»



El jugador puede guiar a sus compañeros si quiere, pero no es necesario Dan Winters, productor ejecutivo

La auténtica incursión al puerto nazi de St. Nazaire fue ciertamente apasionante y dramática, hasta el punto de que llegó a ser conocida como "La mayor incursión de todas". Destruyó el muelle y las instalaciones que eran ciertamente las únicas en la costa atlántica capaces de reparar el poderoso acorazado alemán Tirpitz. La incursión fue encabezada por un barco cargado de explosivos, el HMS Campbelltown, que chocó contra los muelles mientras que varios barcos más pequeños llevando comandos destruían las estaciones de bombeo y de ventilación. En *Dogs of War* jugaremos el papel de un ficticio oficial de la OSS, el teniente Holt, que se une a los Comandos y a las SAS británicas en esta misión totalmente recreada. Con la cantidad de shooters sobre la IIGM que hay, estamos sorprendidos e impresionados de que *Dogs of War* sea el primero que nos permite tomar parte en esta incursión tan importante y tan llena de acción.

Winters nos contaba que «nuestro foco en la investigación nos permite identificar partes auténticas de la IIGM que otros pasan por alto, y contar historias cautivadoras en esos espacios. Por ejemplo, la mayoría de los juegos ignoran por completo la primera parte de la guerra, cuando Gran Bretaña resistió sola contra la amenazadora Wehrmacht. *Dogs of War* cuenta historias que otros olvidan, como la incursión en St. Nazaire. A principios de 1942, los comandos británicos atacaron un puerto vital en la Francia ocupada por los alemanes y lanzaron una audaz incursión de 600 hombres. La vida real nos transmite esos momentos, en los que los comandos desesperados lanzan un destructor lleno de explosivos contra el dique seco a toda velocidad. Hemos abstraído las fabulosas historias que la historia nos proporciona y hemos creado un juego convincente en esas situaciones auténticas.»

Actuar como parte de un escuadrón distingue sin duda a *Dogs of War* de las entregas anteriores de *Medal of Honor*, que contaban con algunos compañeros con una IA muy básica. Winters cree que es esencial transmitir la sensación de que «la guerra no es algo para un héroe solitario. Como hemos ampliado el ámbito de las actividades del jugador en *Dogs of War* pasando de las pequeñas batallas clandestinas a los asaltos enormes, necesitamos ampliar las fuerzas que el jugador puede controlar. En algunos casos serán soldados aliados luchando juntos, pero no con el teniente Holt. Sin embargo, en otros casos tendremos un escuadrón con él que seguirá sus órdenes.»

De nuevo parece haber un paralelismo con los amplios controles de escuadrón que veremos en *Brothers in Arms*, aunque *Dogs of War* proporcionará a los jugadores distintos niveles tácticos, permitiendo la elección de dar órdenes directamente o dejar que la mucho más avanzada IA se ocupe del tema. «*Dogs of War* no es un juego centrado en el control del escuadrón. Hemos permitido que el jugador guíe a sus compañeros si quiere, pero no le pedimos que lo haga», explica Winters. «La naturaleza del sistema de IA basado en el escuadrón implica que el jugador nunca tiene que preocuparse de su grupo si no quiere: el sistema de la IA proporcionará fuego de cobertura de forma automática y llevará a cabo otras acciones tácticamente inteligentes, mientras que, al



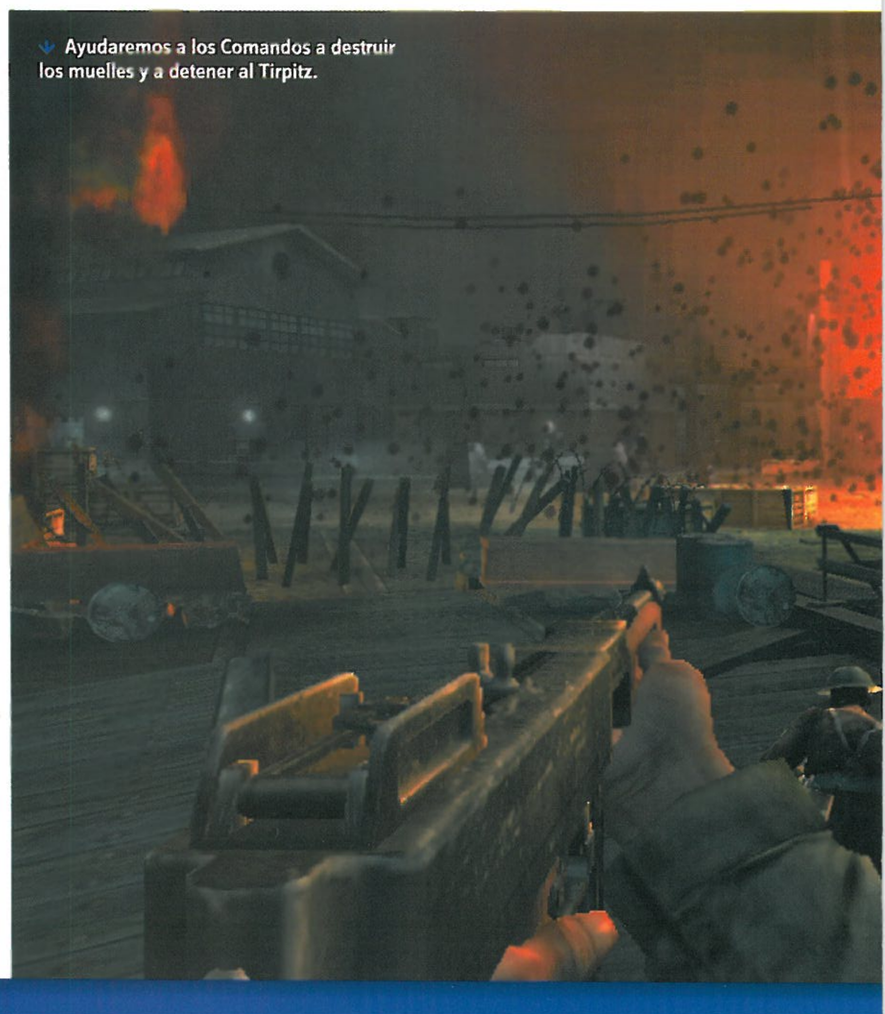
Los comandos del principio de la IIGM tenían un aspecto similar a los de la Primera.



«¡Todos a bordo del Expreso!»



La nueva perspectiva del arma.



Ayudaremos a los Comandos a destruir los muelles y a detener al Tirpitz.



mismo tiempo, el escuadrón responderá y ejecutará hábilmente las órdenes dadas por el jugador.»

Dogs of War, además, será el primer juego de la serie *Medal of Honor* para Xbox compatible con Xbox Live. Winters nos confirma que «el modo multijugador y multijugador *on line* son una parte importante de *Dogs of War*. Estamos planificando un modo basado en objetivos solo disponible para partidas multijugador que combinará la autenticidad de *MOH* con la intensidad que solo las partidas multijugador pueden ofrecer. Por supuesto, los jugadores seguirán siendo capaces de disfrutar de los buenos y anticuados modos de juego duelo a muerte y duelo a muerte por equipos en aquellos momentos en los que les apetezca enfrentarse a sus amigos. El modo basado en objetivos es único de la parte multijugador. Utiliza niveles y objetivos bastante diferentes de los de la experiencia para un solo jugador. Los dos modos requerirán habilidades muy diferentes por parte del jugador para tener éxito en ambos.»

En la ofensiva a tres bandas ahora en marcha entre los tres grandes nombres de shooters de la IIGM de los tres mayores editores de juegos - EA (*Medal of Honor*), Activision (*Call of Duty*) y Ubisoft (*Brothers in Arms*)-, *Dogs of War* es una clara señal por parte de EA de que su shooter de la IIGM original puede haberse quedado atascado en el campo de batalla. Pero ha sido devuelto de nuevo al campo de entrenamiento para una readaptación, y esperemos que vuelva preparado para la lucha cuando se publique en la primavera de 2005, para enfrentarse a *Brothers in Arms*.

Seguiremos la historia del teniente Holt, un agente de la OSS americana en Europa detrás de las líneas enemigas.

Análisis



¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados

ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.

JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.

XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.

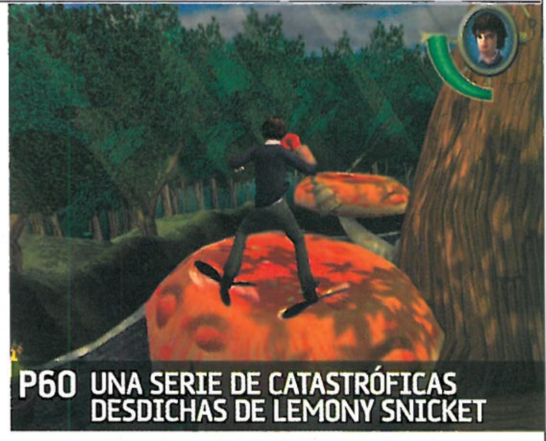
SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.

EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P56 MECHASSAULT 2: LONE WOLF Aunque se trata de un tipo de subgénero que no suele despertar demasiada expectación por estos lares, nosotros hemos disfrutado como enanos.

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

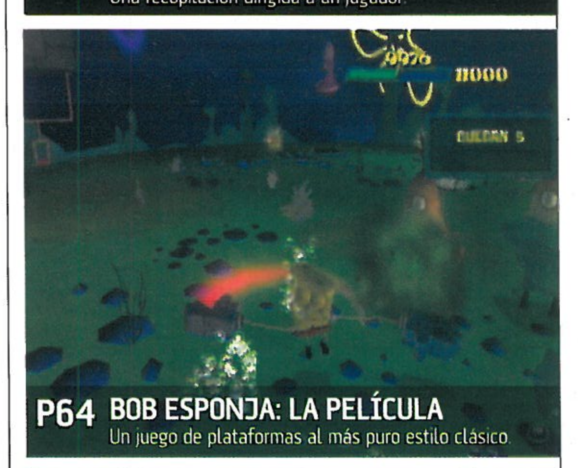
P66 CALL OF DUTY: FINEST HOUR La premisa es sencilla: mostrar algunos de los momentos más emblemáticos del conflicto poniendo al jugador en la piel de soldados anónimos.



P60 UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET



P62 ATARI ANTHOLOGY
Una recopilación dirigida a un jugador.



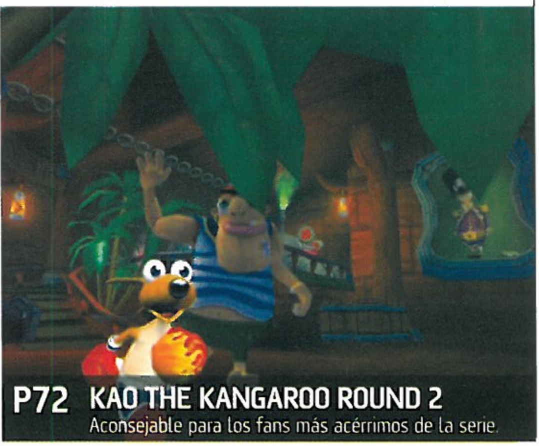
P64 BOB ESPONJA: LA PELÍCULA
Un juego de plataformas al más puro estilo clásico.



P68 MIDWAY ARCADE TREASURES 2
Una recopilación de sus mejores clásicos.



P70 KING ARTHUR
La idea es trasladar la historia de la película al juego.



P72 KAO THE KANGAROO ROUND 2
Aconsejable para los fans más acérrimos de la serie.

↑ A lo largo del juego tendrás muchos rivales que igualarán tu potencia de fuego.

MechAssault 2: Lone Wolf

Lucha de gigantes

- Des: Day 1 Studios
- Dis: Microsoft
- Jugadores: 2-12 Link
- Live: 2-12 jugadores
- Salida: Ya disponible
- Pegi: +12
- www.xbox.com/mechassault2

Tenemos que reconocerlo, hemos disfrutado como enanos realizando el análisis de este título, intensas jornadas de juego continuado precedidas de grandes bocatas, solo para ofrecer el mejor análisis posible (bueno, y porque no había quien nos quitara el mando) pero casi no podemos evitar cierta sensación de desasosiego pensando en la posible aceptación de otro juego de Mech, puesto que se trata de un subgénero que no suele despertar demasiada expectación por estos lares. A buen seguro muchos de vosotros esperáis con ansia juegos como *San Andreas* o *Chaos Theory*, pero dejando a un lado esos géneros clásicos y esos títulos de sobra conocidos, vamos a presentaros un magnífico juego al que esperamos deis una oportunidad para valorar su calidad como se merece: *MechAssault 2: Lone Wolf.*

Sin desgranar el fondo de la historia, el argumento nos invita a descubrir por qué de repente el sistema está sufriendo ataques desde muchos lugares distintos; ya se sabe que en estos casos no aparece nadie en toda la galaxia para investigarlo, y que siempre nos acaba cayendo el muerto a nosotros, así que inicialmente nuestro cometido será el de explorar diversos planetas para intentar encontrar el origen y a los responsables. La primera misión nos sumerge en un entretenido y necesario tutorial donde no pararemos de disparar mientras nos hacemos con los controles del juego. Al inicio solo controlaremos una especie de armadura de combate o "*battle armor*", como se denomina en el juego, y aunque pueda resultar diminuta al lado de los gigantescos mech su potente láser y la onda expansiva de sus misiles, hace de este "pequeño" traje de combate un excelente aliado. No tardaremos mucho en pilotar algunos pesos pesados, quizá por la influencia y la libertad de los *GTA* o quizá por aportar novedades y frescura respecto a la primera parte, ahora podremos usar el *battle armor* para saltar a la espalda de los mech y »



↑ Los aviones no suelen ser un gran problema.

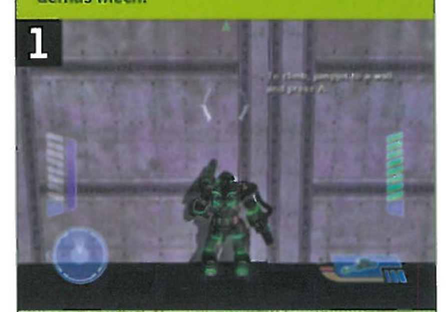


↑ Pulsa el analógico derecho para las ayudas.

EL MECH ARAÑA

Gracias a las habilidades para escalar que tiene nuestra armadura de combate conseguiremos alcanzar lugares imposibles para los demás mech.

1



↑ Un muro enorme, pero el propulsor se gasta sin llegar arriba. ¿Cuál es la solución?

2



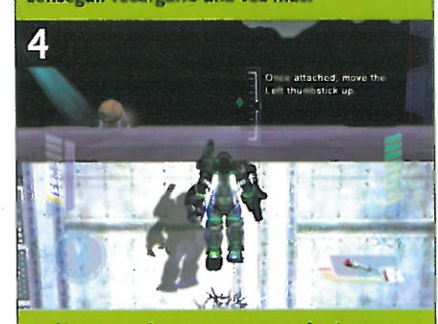
↑ *No problemo*, usa el propulsor hasta el nivel máximo y pulsa A para engancharte a la pared, aguanta hasta que se recargue.

3

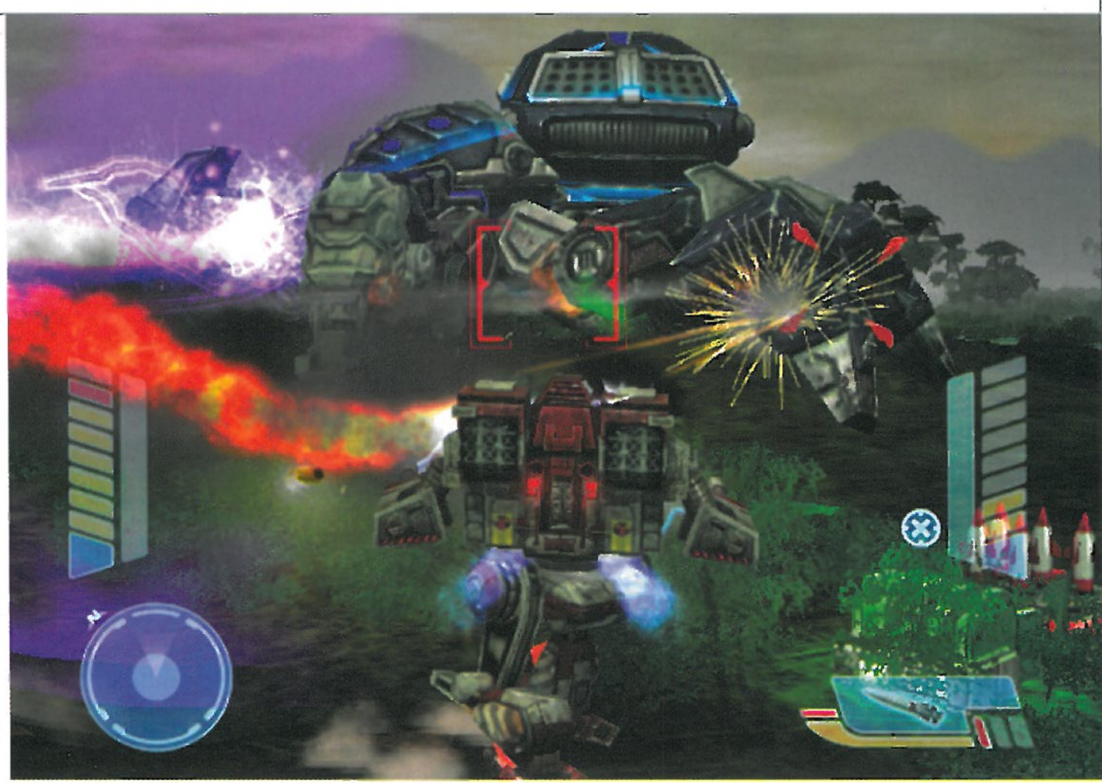


↑ Vuelve a usar el propulsor y cuando llegue a su límite pulsa de nuevo el botón A para conseguir recargarlo una vez más.

4



↑ Una vez más y ya estamos en la cima, recoge la munición y las recargas de energía que veas por los alrededores.



↑ Este será nuestro primer GRAN problema.



↑ Usa el lanzallamas cuando el enemigo esté bastante cerca.



↑ No solo de mech vive el hombre, disfruta usando el tanque.

» piratear el sistema para poder controlarlo. En *MechAssault* 2 serán numerosas las ocasiones en que no dispondremos inicialmente de ningún *mech*, así que mientras intentamos que no nos machaquen, deberemos acercarnos rápidamente por la espalda hasta algún enemigo y realizar el pirateo del sistema. Afortunadamente, no se trata de algo imposible, simplemente pulsando una rápida secuencia de botones conseguiremos entrar en el ordenador y dejar indefenso a cualquier mech, aunque si fallamos perderemos una buena parte de nuestra energía y saldremos despedidos; eso sí, si salimos de nuestro "battle armor" a patita y tardamos mucho en robarlo morderemos el polvo al primer disparo, ya que nuestro personaje ni siquiera va armado y lo único que podremos hacer será agacharnos. El Cougar será el primer Mech serio que podremos controlar, y es al entrar y salir de un Mech cuando nos damos cuenta de la escala en la que todo está realizado, desplazándonos por la ciudad en medio de rascacielos o utilizando una escalerilla para subir a estos monstruos de acero y teniendo en cuenta que estos bichos miden varios metros de altura, disfrutaremos de una sensación ampliamente mejorada respecto a la primera parte. El enfoque claro hacia la acción con el que se ha diseñado *Lone Wolf* se ve magníficamente realzado por un interesante argumento que se va desgranando poco a poco en forma de secuencias cinemáticas realizadas con el motor del juego, incluyendo sorpresas y nuevos objetivos en el transcurso de las misiones, en las que recibiremos constantes comunicaciones desde nuestro cuartel general. Uno de los detalles antes mencionados es lo que da mucha más vida a esta segunda entrega, y es el tener que buscarnos la vida para robar algún vehículo y realizar la misión, momentos de apuro y de tensión por la poca resistencia que tendremos fuera de algún mech, ya que incluso ocasionalmente iremos literalmente a "patita" para infiltrarnos o para conseguir robar unos explosivos sin ser detectados; teniendo en cuenta que fuera de cualquier blindaje basta con que nos miren mal para morir, la tensión se palpa en el ambiente. La inclusión de varios puntos de guardado en cada misión hace un poco más llevadera la dificultad, que ya en su primera parte era bastante exigente. Esto no quiere decir que *Lone Wolf* sea un juego fácil, ya que a partir del nivel normal de dificultad (aun quedarán los niveles difícil y veterano) se acabó eso de lanzarnos directamente hacia el enemigo si no queremos comprobar lo bien que se defienden, especialmente los de nuestro tamaño. Normalmente, las batallas se libran frente a grupos de enemigos a los que tendremos que destruir, alternando misiones eminentemente defensivas (nuestro cuartel general será atacado en numerosas ocasiones) con las más típicas de búsqueda y destrucción, tanto de enemigos como de sus bases de partida. Para la batalla, normalmente, tendremos que buscarnos la vida en solitario, pero en ocasiones formaremos parte de un reducido grupo, donde la inferioridad numérica tiene que suplirse con habilidad y un adecuado uso del armamento disponible, pero al menos nuestros aliados no son los habituales combinados de piedra, colaborando activamente en la lucha contra el enemigo. Excepto en los momentos donde tenemos que pilotar el "battle armor" la mayor parte de las refriegas iniciales en el juego pueden resumirse en ver quién es el más bruto, el que tiene mejor puntería y quién recoge más rápidamente los objetos de curación que proporciona el escenario o los enemigos muertos. Esto ocurre debido al tamaño y al peso de los mech, lo »

Información Adicional



EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

Los mech no son las creaciones más ágiles que veremos en el juego, por mucha potencia de fuego de la que dispongan. Cuando juguemos a través de Xbox Live nos daremos cuenta de la versatilidad y de lo útil que resulta aprovechar su tamaño a la hora de esquivar el fuego enemigo además de actuar como observador avanzado.

Lucha salvaje en Live



La primera parte fue una sorpresa por Xbox Live, pero en esta ocasión tendrás más de diez modos de juego diferentes para jugar.

1

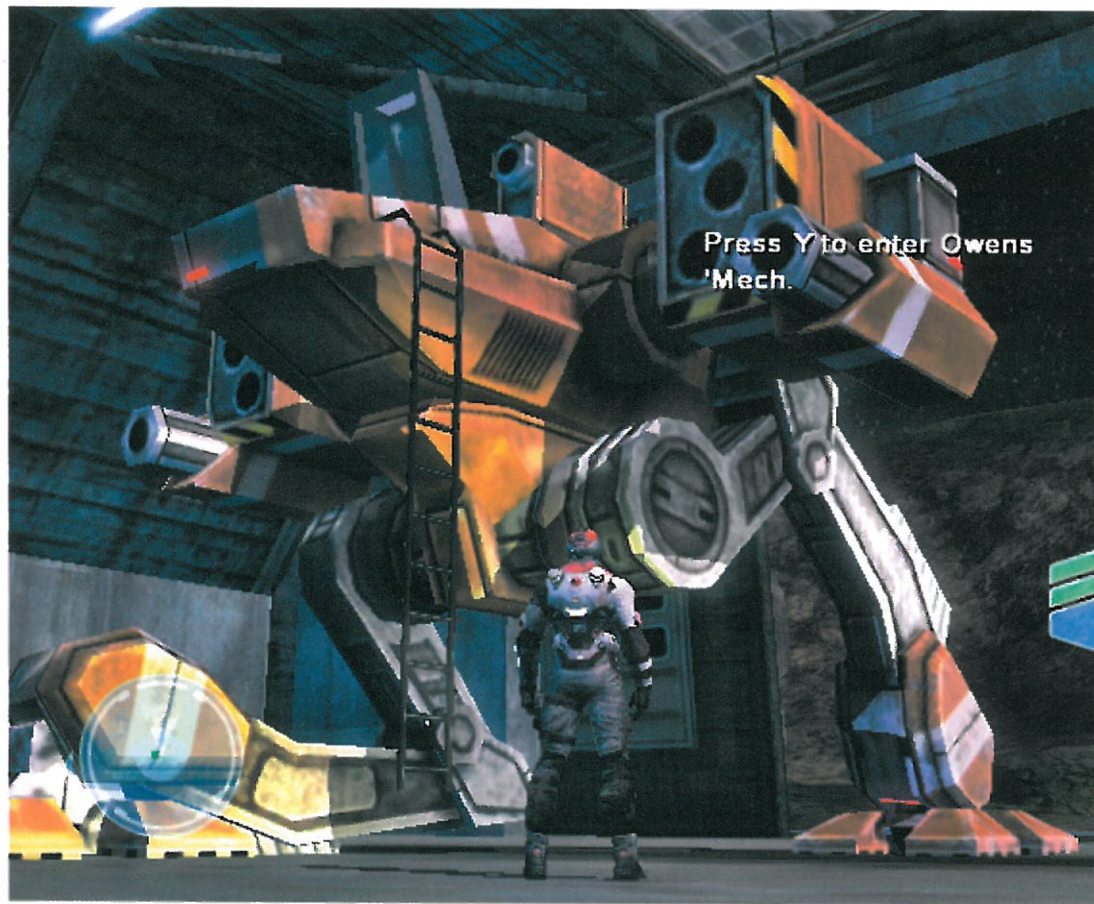


↑ Dichos modos incluyen deathmach, capturar la bandera, el último hombre, etc. Resulta imposible aburrirse.

2



↑ Si tienes bastante tiempo libre, busca algunos amigos y prepárate para luchar contra el mundo en el modo conquista.



↑ Impresiona colocarse junto a un Mech reluciente y sin estrenar.



↑ La nieve no parece afectar al mech, pero sí las aguas muy profundas, ve con cuidado.



↑ Nuestra armadura de combate no será rival si nos acorrala el fuego de un mech.

La inclusión de varios puntos de guardado en cada misión hace un poco más llevadera la dificultad

» cual hace bastante difícil esquivar el fuego enemigo, sobre todo en distancias cortas. Si comenzamos la misión con otro tipo de mech (o conseguimos birlarle alguno al enemigo) dispondremos de más opciones para evitar el fuego enemigo, sobre todo si nuestro mech dispone de propulsores con los que obtendremos más movilidad para esquivar sus disparos. Cuando avancemos en el juego podremos paliar esta situación, en parte, con el uso de escudos, invisibilidad y otras mejoras de los mech que iremos recuperando en los diversos planetas que visitaremos. Todos vais a disfrutar machacando a la infantería, (incluso pisándola) tanques y otros enemigos, pero como siempre los jefes finales son un caso aparte, combates intensos y desiguales donde tendremos que intentar sobrevivir haciendo algo más que disparar a todo lo que se mueva. Una versión mecánica y gigantesca de "Ella la Araña" os demostrará rápidamente por qué debéis tenerle más miedo que a otros enemigos, pero en el modo para un jugador no encontraréis momentos más intensos y emocionantes. El armamento no decepcionará a nadie en cuanto a la potencia de fuego (misiles guiados, láser, cañones, morteros, lanzallamas), pero a pesar de que se echan de menos más tipos de armas, el nivel de destrucción durante las misiones será espectacular. ¿Te molesta un edificio? Destrúyelo a base de misiles por muy alto que sea. ¿Necesitas energía o recargar los misiles? Consíguelo destrozando algunas partes del escenario, algo que, por otra parte, suele ocurrir accidentalmente cuando tengamos un intercambio de fuego en medio de una gran ciudad, disfrutando de uno de los detalles gráficos más cuidados en el juego, explosiones, efectos de fuego (nos encanta usar el lanzallamas) distorsiones provocadas por el calor, láser atravesando la pantalla en todas direcciones, etc. Cuando destruyamos alguno de los Mech, contemplaremos una de las explosiones más convincentes que hayamos visto, simulando un dispositivo termonuclear que nos destruirá también a nosotros si nos acercamos demasiado. Los entornos quizá puedan ser algo repetitivos, pero esto será una breve sensación inicial sobre todo porque nos desplazaremos a lo largo de varios planetas, predominando, eso sí, los grandes bosques, »

Información Adicional

SIN CONEXIÓN
¿No puedes conectar varias consolas y aún no tienes Xbox Live? No te preocupes, el juego incorpora numerosas opciones para jugar a pantalla partida. Simplemente inserta otro mando de control y prepárate para un poco de acción.



IDENTIFÍCATE
Antes de comenzar el modo campaña por primera vez tendremos que crearnos un nuevo perfil. Hombre o mujer, color de armadura, etc., lo cual nos identificará a través de Xbox Live.



METAL A TOPE
Amenizando las intensas batallas que libraremos, disfrutaremos de una banda sonora con numerosos temas donde la guitarra será el instrumento predominante. Una buena elección para un juego donde no pararemos ni un instante.

TAXI DRIVER ¿Buscas un vehículo? Coge el mech más cercano y ataca.



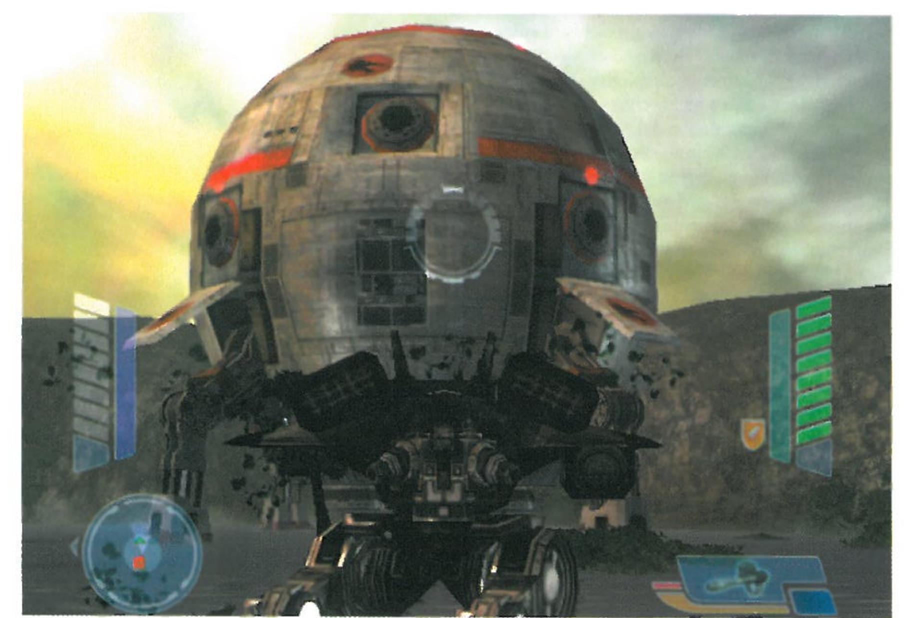
Ese mech es mayor que tu, así que rodéalo y salta sobre su espalda para poder robarlo.



Todo lo que tienes que hacer es pulsar los botones para echar al piloto de su mech.



Ahora tienes el mech disponible, salta sobre él y aprovecha la potencia de sus armas.



Esta enorme pelota es nuestro cuartel general, protégelo a toda costa.



Presiona X en el tanque para usar el zoom.



Procura no permanecer sin armadura.

Esta pantalla muestra la acción constante.





Con construcciones consigues energía.



Buen disparo, Tex.

» las junglas y las ciudades. Al tratarse de entornos más cerrados notaremos más elementos en las ciudades como edificios y otras construcciones menores, mientras que en las zonas boscosas los escenarios no destacan tanto, y parecen un tanto vacíos en comparación. Un buen trabajo, en general, donde destacaríamos la suavidad constante y la solidez del motor gráfico a pesar de la que se pueda montar en pantalla, pero eso no quita que las texturas utilizadas para el entorno debieran haber sido más detalladas. Como si de un niño con zapatos nuevos se tratara, disfrutaremos como locos con cada nueva "maquinita" a la que vamos accediendo, deleitándonos con un arsenal impresionante, donde no solo encontraremos mech, sino tanques pesados, etc., con un total de 35 clases diferentes. Por supuesto, no todos tendrán las mismas prestaciones y el mismo rendimiento, diferencias en el armamento, en la cadencia de fuego, blindaje, velocidad, e incluso en la ausencia de propulsores con los que desplazarnos volando distancias cortas, como es el caso del mech "Mad Dog". Con la armadura de combate disfrutaremos de otra manera, a pesar de su debilidad podemos escalar edificios (agarrándonos a la pared) y realizar emboscadas a los enemigos para intentar piratear su sistema. El diseño de cada mech denota un cuidado especial por crearlos de forma detallada y espectacular, su aspecto metalizado se realza gracias a unas texturas muy detalladas y la forma en que se mueven junto a una acertada respuesta a los controles, consiguen reflejar acertadamente las toneladas de peso que mueven estas bestias mecánicas.

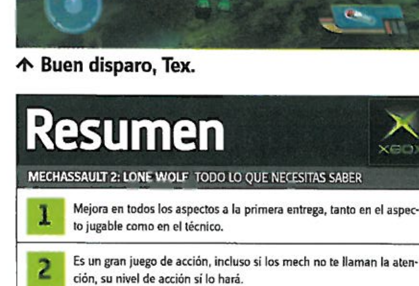
La mayor pega que le vemos al juego es que el modo para un jugador puede resultar un poco corto para los más habilidosos, ya que a pesar de las veintiséis misiones individuales que posee resulta un poco fácil, a menos que seleccionemos los dos niveles más altos de dificultad. Tras finiquitar este modo campaña, llegaremos bien preparados para, quizá, la mayor virtud de *MechAssault 2*, su enorme potencial como juego a través de Xbox Live, si bien también se puede jugar con interconexión de hasta doce jugadores, al igual que a través de Live.

Resumen

MECHASSAULT 2: LONE WOLF TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Mejora en todos los aspectos a la primera entrega, tanto en el aspecto jugable como en el técnico.
2. Es un gran juego de acción, incluso si los mech no te llaman la atención, su nivel de acción sí lo hará.
3. Grandes entornos que podremos destruir a placer, los efectos de armas y explosiones son de lo mejor.
4. Cambia de mech como el que cambia de camisa, ¡estamos en la era en la *GTA* marca tendencias!
5. Su modo multijugador es uno de los más completos que tenemos en Xbox; disfruta más que nunca de Live.

Veredicto





Se han pulido todos aquellos puntos susceptibles de ser mejorados y se ha potenciado de forma abrumadora el modo multijugador.

8,9//10

Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket

Una videoaventura familiar y bastante más corta que su kilométrico título



Avalado una vez más por un éxito cinematográfico navideño, llega a nuestros comercios un juego apto para toda la familia que podríamos encasillar dentro del amplio género de la videoaventura.

Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket reúne una serie de características que no únicamente lo hacen apto para todos los públicos, sino que lo convierten en un juego divertido, ameno y variado que capta a la perfección la esencia de la película.

En el videojuego tomamos el papel de los huérfanos Baudelaire, Violet, Klaus y la pequeña Sunny, que tras la muerte de sus padres en un misterioso incendio quedan bajo la tutela de su malvado tío, el Conde Olaf. Los planes del avieso conde y sus secuaces pasan por matar a los tres hermanos y heredar todos sus bienes. Para ello no dudará en ponerles en las más peligrosas situaciones, asignándoles todo tipo de tareas que sólo el ingenio y la habilidad de cada uno de los chicos serán capaces de superar.

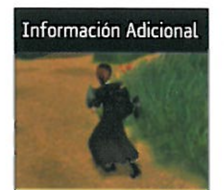
Cada personaje tiene un papel en la aventura. Cada vez que los huérfanos se enfrentan a un nuevo reto, la inteligente Violet idea un nuevo artefacto que sólo uno de ellos podrá utilizar. Tras localizar todas las partes que componen el aparato, tendremos que combinarlas en el orden correcto. Algunas piezas se encuentras protegidas por diferentes enemigos, que podremos vencer a base de porrazos con "El Golpeador Brillante" de Klaus o "El Atizador de Frutas" de Violet. Otras veces tendremos que calzarnos "Los Zancos Fijos", y para las fases más "plataformeras" -protagonizadas por Sunny-, "El Babycohete" nos vendrá que ni pintado.

De esta forma se va hilvanando una trama, mezcla de puzzles, acción y plataformas, que no sólo sigue los acontecimientos de la película, sino que lo hace de una forma muy creíble. Para empezar, el doblaje al español es magnífico, siendo el manual excepcionalmente completo y útil. Y además de que los actores han hecho un buen trabajo, la figura del narrador dentro del juego es un acierto de cara a unir todas las fases del juego y hacernos sentir como dentro de la gran pantalla.

Por otra parte, los gráficos son bastante buenos, algo caricaturescos pero, en general, bien caracterizados. Las animaciones son correctas, y el motor tridimensional no es excesivamente complejo, ya que la mecánica del juego es bastante simple. Los efectos de audio sencillamente cumplen, y la banda sonora queda resuelta con la de la propia película.

Como juego familiar que es, un jugador experimentado no tendrá dificultad alguna en acabarlo en pocas horas. Ello no significa que *Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket* no sea un juego variado o entretenido, sino que su dificultad está ajustada a un nivel asequible para todos. De esta forma, si bien no dudamos en recomendar su compra para amenizar las tardes de fin de semana en los hogares en donde haya niños, es más que nada un título para alquilar sin miedo: sencillo, corto y bastante satisfactorio, aunque sólo sea para un jugador.

Información Adicional



RECUERDA A TUS PADRES

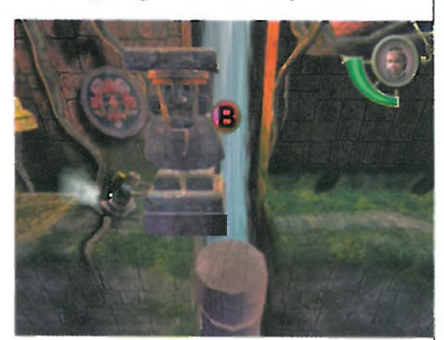
Si la salud del personaje que controlas se encuentra bajo mínimos, para recuperarte simplemente localiza algún medallón con las fotografías de tus progenitores muertos. Qué reconfortante.



↑ Zapatos que vuelan... ¡Qué alucine!



↑ Niños prodigio = toca-narices precoces.



↑ La pequeña Sunny es tan lista como forzuda.



↑ Usa el muñeco con muelle para escapar de la muerte.



↑ Utiliza tu meticulosamente elaborado machaca-ratas para acabar con la infestación de roedores en la mansión del Conde Olaf.

Resumen



LEMONY SNICKET... TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Los gráficos son definitivamente mejorables, pero cumplen a la perfección con su cometido y captan la ambientación escenográfica del film.
2. Algunos puzzles requieren de la colaboración de los tres hermanos Baudelaire para poder resolverlos si bien algunos son bastante obvios.
3. Un reto entretenido consiste en descubrir las áreas secretas diseminadas por los diferentes escenarios, que ocultan extras desbloqueables.
4. La adaptación al español del juego es muy acertada, y el nivel de los actores que han participado en el doblaje es formidable.
5. La jugabilidad tiene un nivel de dificultad muy básico, aunque algunos de los retos puedan ser un tanto complicados para los más pequeños.

Veredicto

Hay que tener en cuenta a quién va dirigido para apreciar lo bien que refleja la esencia de la película y lo ameno que puede llegar a ser.

7,4//10

Sólo los elegidos llegan a Classics

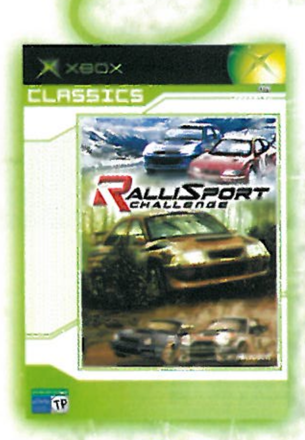




Halo



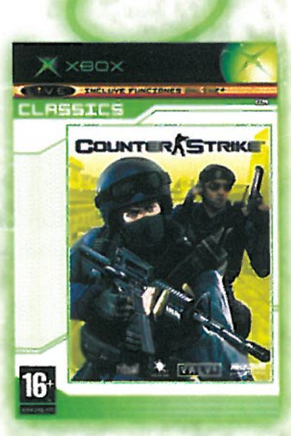
Dead or Alive Xtreme BeachVolley



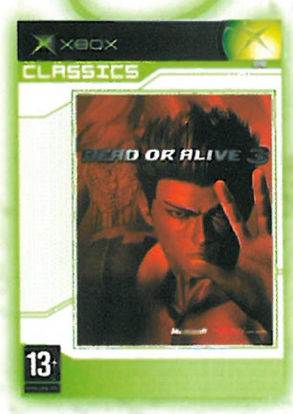
RalliSport Challenge



Project Gotham Racing 2



Counter Strike



Dead or Alive 3



Oddworld Munchs Oddysee



Midtown Madness 3



Blinx



Top Spin

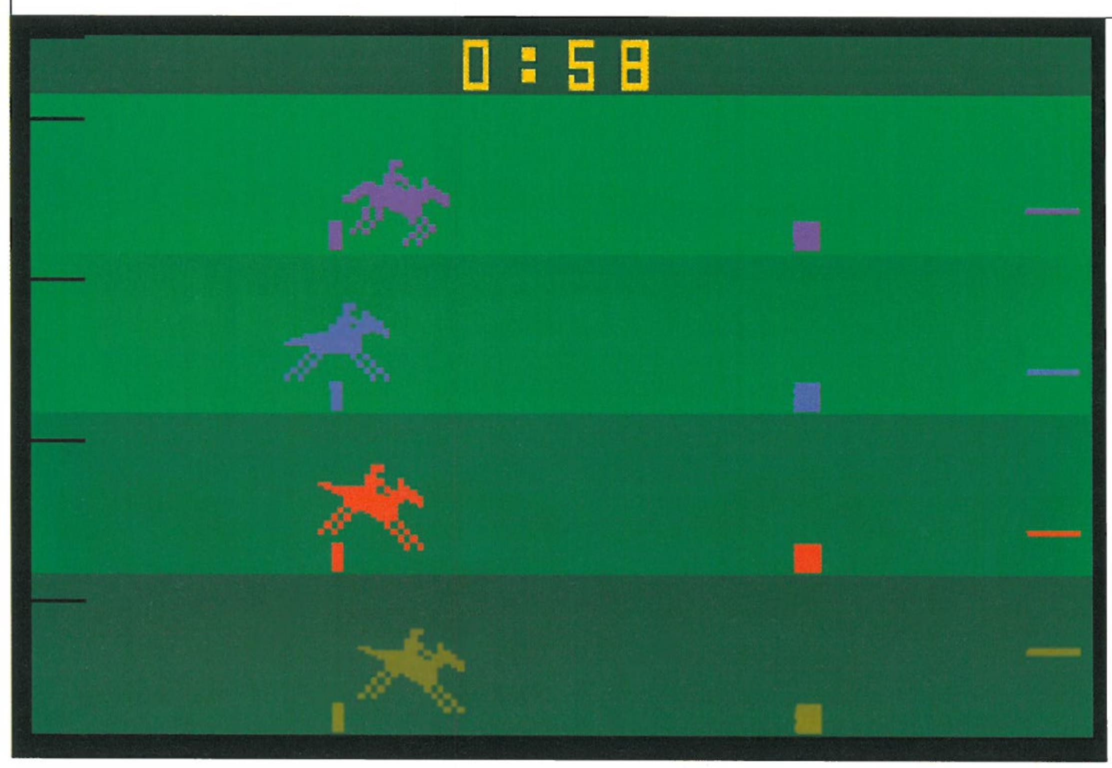
Los últimos grandes éxitos de Xbox®,
ya en la colección **Classics**
a un precio que ni caído del cielo:



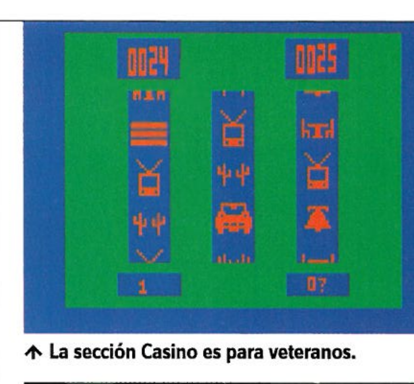


www.**xbox**.com

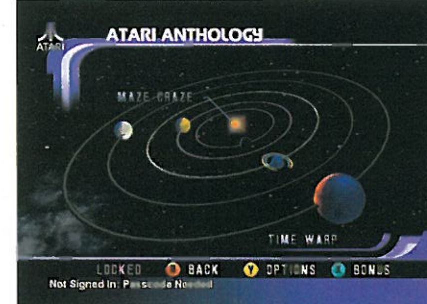
It's good to play together



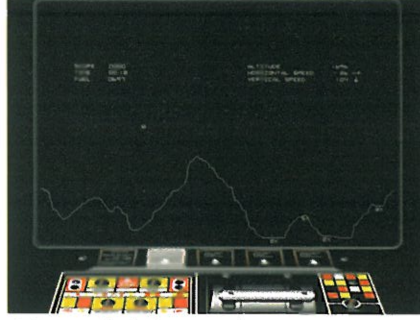
Como puedes ver, Steeplechase es un juego de saltos a caballo de lo más excitante.



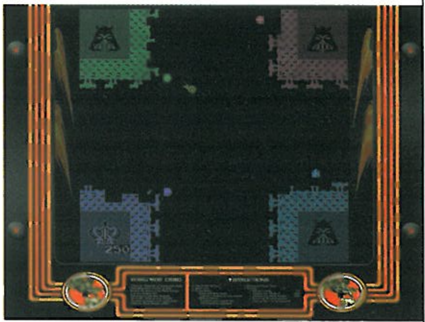
La sección Casino es para veteranos.



Atrévete con el *Maze Craze:* es lo más.



La esencia de las recreativas, muy presente.

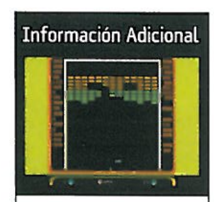


Gráficos sencillos, jugabilidad interesante.

Atari Anthology

Un viaje a los inicios de la industria del videojuego

Información Adicional



MUY RETRO

Una fantástica característica adicional de esta compilación es la opción de cambiar a pantalla en blanco y negro. Y ya de paso, y para completar el efecto "vintage", te recomendamos que apagues la calefacción, te deshagas del microondas, y desempolves tu tocadiscos.



Esta compilación no puede analizarse en la misma clave que el resto de los productos que aparecen en esta revista, en primer lugar porque no se trata de un solo juego, y en segundo lugar porque los diferentes títulos que conforman esta "atariana" antología forman parte del pasado. Por lo tanto, se trata de una recopilación dirigida a un tipo muy concreto de jugador, por lo general mayor de 30 años y con bastantes ganas de recuperar algunos pedazos perdidos de niñez o adolescencia.

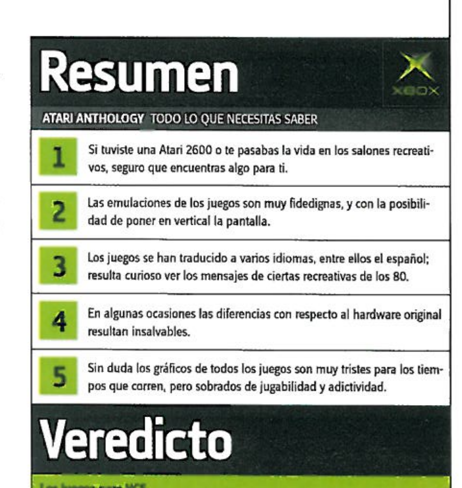
De esta forma, y debido a que los limitados recursos técnicos disponibles hace 20 años en las consolas domésticas o en las máquinas recreativas obligaban a elaborar un tipo muy determinado de juegos, la valoración que podemos hacer de *Atari Anthology* no puede venir determinada por la calidad técnica de los títulos escogidos para confeccionarla, ni tampoco por su profundidad argumental. Se trata de simples *arcades* programados para la mítica Atari 2600 y algunas máquinas de salón en los que la jugabilidad se sitúa por delante de cualquier otra valoración que podamos realizar. Por lo tanto, y partiendo de que existe un interés a priori por este tipo de juegos "retro", tendremos que examinar la calidad y variedad de la selección, pero sobre todo la calidad de la conversión, los extras disponibles, y la precisión del control.

En cuanto a variedad, nada que objetar: *Atari Anthology* incluye un total de 85 juegos clasificados en 9 categorías, y aunque la capacidad de un DVD daría para mucho más, en principio el número de títulos incluidos aquí son suficientes como para mantenernos ocupados por bastante tiempo. Obviamente, no todos los juegos tienen la misma calidad, ni resultarán atractivos para cualquier tipo de jugador.

En la sección dedicada a las llamadas *coin-ops* tenemos *Asteroids* y *Asteroids Deluxe, Battlezone, Black Window, Centipede, Cristal Castles, Gravitar, Liberador, Lunar Lander, Major Havoc, Millipede, Missile Command, Pong, Space Duel, Red Baron, Super Breakout, Tempest* y *Wardlords.* Mencionar en este punto que para cada juego tenemos diferentes retos, como la doble velocidad, el modo contrarreloj, o un modo llamado "Hot Seat" en el que alternaremos entre las versiones *coin-op* y VCS. La calidad de las emulaciones en uno y otro caso es encomiable, y además nos da la oportunidad de constatar las diferencias que había entre las plataformas domésticas y las de salón. Entre las opciones gráficas tenemos incluir elementos decorativos (como en una máquina real), mejorar los gráficos originales del juego, o cambiar la orientación de la pantalla (para colocar el monitor en vertical).

En cuanto al control, se ha hecho lo que se ha podido con los mandos estándar de la Xbox, aunque obviamente es del todo recomendable adquirir un controlador *arcade* para conseguir el tacto y precisión necesarios. A pesar de todo, tendremos que invertir cierto tiempo en calibrar la sensibilidad de algunos juegos dentro de su menú de opciones, siendo en ocasiones realmente complicado dar con una configuración óptima (sobre todo en juegos tipo machaca-ladrillos o ping pong).

Para el jugador que tiene muchas ganas de recuperar algunos pedazos de su niñez o adolescencia



Resumen

ATARI ANTHOLOGY TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Si tuviste una Atari 2600 o te pasabas la vida en los salones recreativos, seguro que encuentras algo para ti.
2. Las emulaciones de los juegos son muy fidedignas, y con la posibilidad de poner en vertical la pantalla.
3. Los juegos se han traducido a varios idiomas, entre ellos el español; resulta curioso ver los mensajes de ciertas recreativas de los 80.
4. En algunas ocasiones las diferencias con respecto al hardware original resultan insalvables.
5. Sin duda los gráficos de todos los juegos son muy tristes para los tiempos que corren, pero sobrados de jugabilidad y adictividad.

Veredicto

Los juegos para VCS son muy cutres, sí, pero sólo si se miran con los ojos del presente; es bueno tenerlos también en Xbox.

6,5//10

Bob Esponja: La Película

Cuando los invertebrados marinos se van de juerga



Inspirado en la serie y película de dibujos animados del mismo título, *Bob Esponja: La Película* es un juego de plataformas al estilo clásico, con todos los elementos que definen al género.

Como viene siendo habitual, controlamos a los personajes en tercera persona, moviéndolos por el escenario con la palanca analógica derecha y cambiando la orientación de la cámara con la izquierda.

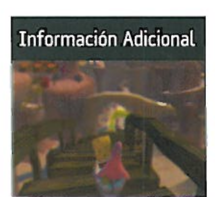
Los protagonistas del juego son Bob Esponja y su colega de farras Patricio, dos simpáticos borrachines que habitan en las profundidades del mar (de hecho, Bob una esponja de mar... o deberíamos decir, mejor, una esponja de *bar*), y Patricio es una especie de estrella de mar que lleva por sombrero una copa de cóctel.

Además de beber como cosacos, Bob y Patricio tendrán que enfrentarse a los diferentes retos que los diseñadores del juego les han preparado... porque la historia no es más que una mera excusa para, mediante la solvente voz de un narrador e imágenes estáticas dibujadas por los autores de la serie animada, ir enlazando peregrinamente un nivel tras otro. No importa, porque en este caso la temática no influye en el planteamiento y mecánica del juego, aunque obviamente sí en su apartado estético.

En cuanto a los gráficos, no existen grandes problemas en ese apartado. Traducen bastante bien a las tres dimensiones los personajes y decorados de la serie, lo cual es más que suficiente. En sí son bastante esquemáticos, aunque el tratamiento del color es muy acertado. No existen grandes efectos especiales, ni demasiados problemas con la detección de las colisiones o la ubicación de la cámara. En general, y sin ser sobresalientes, los gráficos están bien realizados. El motor físico es muy parecido al de *Los Increíbles* (no en vano ha sido desarrollado por el mismo estudio), incluyendo cierta falta de control y precisión en los saltos, aunque raramente esto supone un problema. La música y los efectos de sonido son simpáticos, y se adecuan muy bien a la temática del videojuego; una localización al español más que decente redondea un apartado al que pocos defectos pueden sacarse, si no es que muchas de las frases de los personajes se repiten una y otra vez de forma insistente durante los niveles. Menos repetición o más variedad: cualquier cosa hubiera sido mejor para el juego.

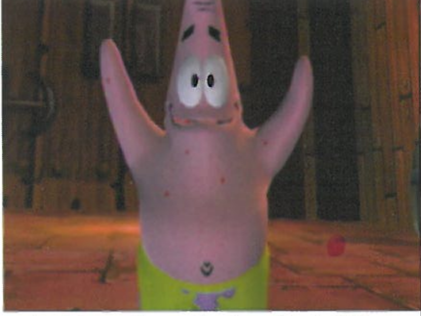
El capítulo más importante, el de la jugabilidad, se resuelve con relativa solidez, combinando los niveles de plataformas clásicos con otros en los que tendremos que controlar diferentes tipos de vehículos. Tanto Bob Esponja como Patricio pueden ir recogiendo "hombría" en forma de pesas de diferentes colores diseminadas por el decorado. La hombría nos permitirá, en cantidad suficiente, aumentar la efectividad de los diferentes movimientos especiales de los personajes. Los niveles deben superarse esencialmente a base de golpes y saltos de habilidad, con los elementos típicos del género como son los puentes móviles, las camas elásticas, los interruptores que se activan y desactivan, etc. Cada vez que superemos una fase, se nos otorgarán unas monedas que luego podremos cambiar por movimientos especiales. Sin estos movimientos, no podremos avanzar en el juego, lo que nos obligará a jugar variaciones de niveles ya superados para poder seguir progresando. Un tanto repetitivo, pero no más que la receta utilizada para cocinar un plataformas bastante clásico.

Información Adicional

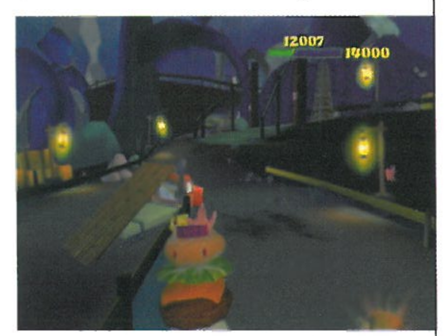


AUTOS LOCOS

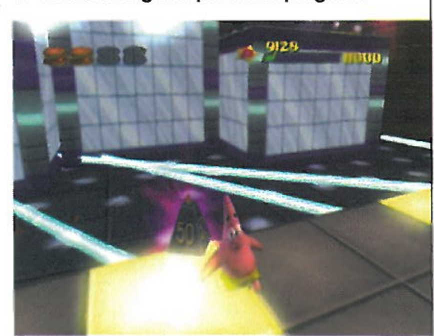
Una forma de sentirse un Indiana Jones de las profundidades es meterse en una vagoneta fuera de control y recorrer, saltando y derrapando, el desierto fondo marino por el antiguo paso de un tren. Sin embargo, y a juzgar por el intrincado recorrido, es probable que más que un tren se tratase de una montaña rusa.



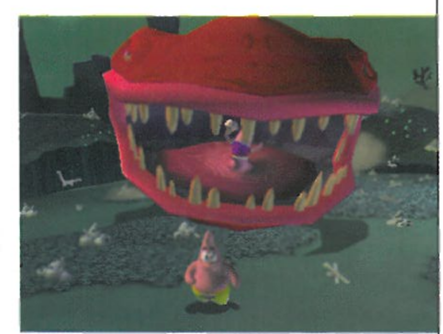
Patricio es el invertebrado amigo de Bob.



Una hamburguesa puede ser peligrosa.



Podemos aumentar estadísticas con hombría.



¿Quién dijo que el tamaño NO importaba?



Bob Esponja hace honor a su nombre y demuestra su beodo sentido del equilibrio a través de su puñetazo giratorio.

Resumen

BOB ESPONJA: LA PELÍCULA TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. El aspecto de los protagonistas y los decorados, aunque mejorable, resulta bastante fiel a la serie de animación.
2. Los efectos de sonido y la música son simpáticos, y el juego está correctamente doblado al español.
3. Las fases en las que conducimos aportan variedad, pero el control de los vehículos podría haberse mejorado.
4. Mediante la recolección de puntos de hombría los protagonistas podrán ir mejorando sus estadísticas.
5. Siguiendo la moda actual, aquí también existe un apartado con elementos bloqueados que sólo podremos disfrutar descubriendo los cofres.

Veredicto

A pesar de algunos toques de originalidad, el aficionado a los juegos de plataformas se encontrará pisando pronto sobre terreno muy conocido.

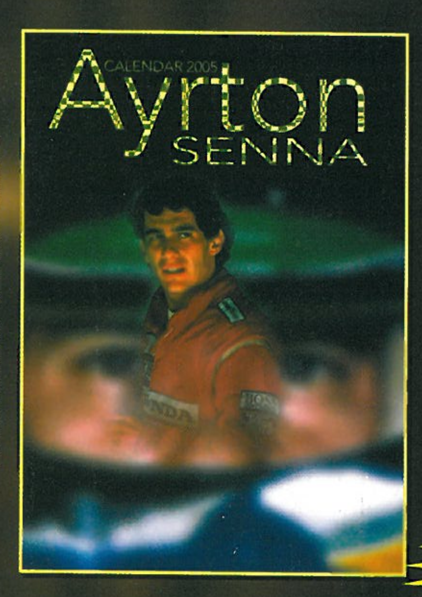
7,1//10

CALENDARIOS 2005

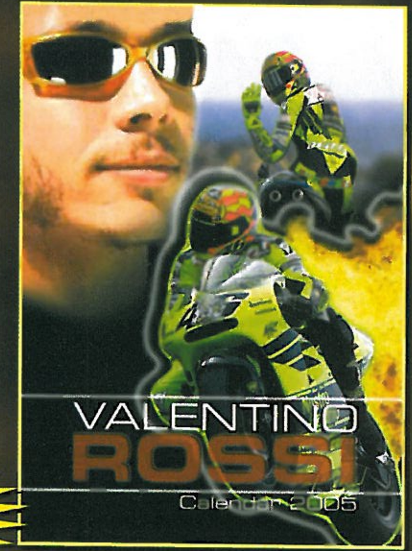
¿QUIERES ESTAR AL DÍA EN COMPAÑÍA DE TU DEPORTISTA FAVORITO?

MARCA TU REFERENCIA Y MANDA EL CUPÓN

AYRTON SENNA

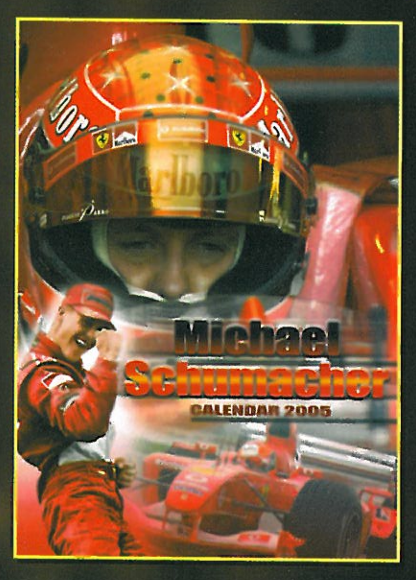


VALENTINO ROSSI



¡TODOS CON PEGATINAS AL DORSO!

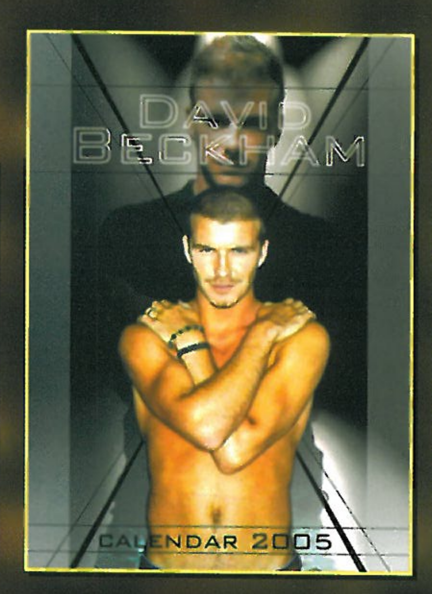
MICHAEL SCHUMACHER



FERRARI



DAVID BECKHAM



PRECIO POR CALENDARIO: 6,50 € + GASTOS DE ENVÍO: 2,70 € (POR PEDIDO)

Deseo recibir los siguientes ejemplares:

☐ AYRTON SENNA ☐ DAVID BECKHAM ☐ MICHAEL SCHUMACHER ☐ VALENTINO ROSSI ☐ FERRARI

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

Población: .... Provincia: ....

C.P. .... Teléfono ....

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: .... Firma:

Remite este cupón a: **MC Ediciones S.A.• Paseo St. Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Fax: 93 254 12 59**

O envía tus datos a: **suscripciones@mcediciones.es**



El vibrante inicio de la campaña rusa: el asedio de Stalingrado.


La recreación de las armas no es muy buena.


Podremos tomar la posición de un francotirador.


El gatillo izquierdo permite utilizar la mirilla.

Call of Duty: Finest Hour

Todo un clásico... en su versión para PC





Shooters y Segunda Guerra Mundial Un matrimonio aparentemente perfecto que ha proporcionado al género de los juegos de acción algunos de sus mejores momentos en los últimos tiempos. *Medal of Honor*, *Return to Castle Wolfenstein* o *Call of Duty* han sido algunos de sus mejores representantes. Series que han dado el salto a Xbox bajo entregas subtituladas como *Frontline*, *Rising Sun* -ambos corresponden a *MOH*-, *Tides of War* -*RTCW*- o éste *Call of Duty: Finest Hour* que ahora nos ocupa. Y que, a pesar de la brillantez del material original, no han sabido brillar a la misma altura que sus versiones originales para PC.

Por suerte, el desarrollo de Spark queda bastante más cerca de lo que fue *Tides of War* hace un par de temporadas-cuyo modo online es, seguramente, la mejor Segunda Guerra Mundial que se ha dejado ver en Xbox- que de *Rising Sun*, la última adaptación del juego que, irónicamente, marcó el camino a seguir en el género con ese espectacular recreación del desembarco de Normandía en aquel *Allied Assault* para PC. Y, precisamente, es en ese tipo de situaciones donde mejor se desenvuelve *Finest Hour*, sumergiendo al jugando en notables piezas de acción y llevándolo con pulso firme desde el principio hasta el final . Con scripts a patadas y una férrea linealidad en su desarrollo, pero sin perder el sentido del ritmo narrativo ni del espectáculo.

La premisa del juego es sencilla: mostrar algunos de los momentos más emblemáticos del conflicto poniendo al jugador en la piel de una amplía galería de soldados anónimos. No los que realizan las grandes proezas, sino aquellos que a menudo son utilizados como carne de cañón y son los primeros candidatos para engrosar las listas de caídos en combate. Por esa razón, *Finest Hour* no cuenta con un personaje principal, sino que el protagonismo va saltando continuamente de uno a otro a lo largo de cada una de las tres campañas que componen el modo para un jugador. La falta de identificación con un protagonista principal claro podría haber sido un problema, pero lo cierto es que formar parte de un grupo de combatientes e ir encarnando a cada uno de ellos sucesivamente -mientras los anteriores van cayendo pasto de las balas- resulta una aproximación fresca e inusual. Y es que, a fin de cuentas, el énfasis no está puesto en ser el héroe de la función sino en sobrevivir en medio de los grandes desembarcos, los grandes bombardeos, las continuas oleadas de ataques, los suicidas intentos de tomar tal o cual bunker, etc. O, en otras pala- »

El juego consigue transmitir la sensación de estar inmerso en un conflicto a gran escala.



MULTIJUGADOR ONLINE

Combate a los aliados o al Eje junto a cuatro, ocho o dieciséis jugadores. A lo largo y ancho de nueve mapas y en cuatro modos de juego. A través de Xbox Live o vía System Link.



No hay grandes sorpresas. Deathmatch y Team Deathmatch satisfarán a los aficionados al más clásico de los modos de juego online.



También hay espacio para los modos de juego en equipo y por objetivos. Capturar la Bandera y Buscar y Destruir.

TANQUES El medio de transporte favorito en todos los frentes.

En *Call of Duty* los soldados no se limitan a correr por sus vidas a través de algunos de los escenarios más emblemáticos del conflicto. También lo hacen a bordo de diversos tanques de considerable tamaño y bastante más resueltos. Una vez a bordo, el conflicto se ve de otra forma. Tres, en concreto.



↑ La vista intercera persona es la más práctica de todas. Permite controlar lo que sucede alrededor del vehículo y disparar con bastante precisión.



↑ La vista desde el interior es recomendable para terminar con esos molestos francotiradores u objetivos demasiado excesivamente móviles. Un recurso momentáneo.



↑ ¿Qué sentido tiene subirse al exterior de un tanque armado con munición ilimitada para disparar con una triste ametralladora? Ni idea.



↑ Los cazas son algunos de los enemigos a los que habitualmente te enfrentarás de Call of Duty.



↑ Un auténtico momento al más puro estilo Rainbow Six: Abre la puerta y al asalto.



↑ La guerra es una cuestión de grupo en Call of Duty. Una vez más ña unión hace la fuerza.

» bras, cuantos más enemigos, más soldados y más vehículos, mejor.

Aunque *Finest Hour* comparte licencia y la misma apuesta por el espectáculo a gran escala, se trata de un *Call of Duty* que no tiene demasiado que ver con el original para PC. Todo el contenido es de nueva creación. Se agradece la voluntad de Activision por ofrecer un desarrollo acorde al nuevo sistema, pero sigue siendo un producto multiplataforma que comparte orígenes con PS2 y GameCube. El apartado tecnológico se basa en un nuevo motor gráfico que debe arrastrar ese lastre. El resultado es un despliegue visual que puede impresionar en algunos momentos por la cantidad de elementos en escena, pero que se queda en simplemente correcto cuando se presta atención a los modelos, texturas y efectos visuales. La reputada IA responsable de la efectividad con la que el jugador se veía inmerso en el pelotón de guerra se mueve a niveles más modestos, aunque consigue evitar el desastre que a menudo supone acompañar al jugador con otros personajes durante la acción. El modelo de daños es muy básico y poco claro, lo que también afecta a la utilidad que puede suponer elegir un arma en detrimento de otras -el inventario del jugador está limitado a dos, estilo *Halo*-.

Hay variedad de misiones y situaciones, aunque ninguna que pueda considerarse novedosa o sorprendente para los que hayan jugado a los títulos referentes del género. Quizás la mayor virtud de *Finest Hour* es que donde otros ofrecían un gran nivel seguido de varios rutinarios y sin ambiciones, Spark apenas suelta el acelerador a lo largo de todo el desarrollo de las tres campañas.

Comparado con su modelo original, *Call of Duty: Finest Hour* es un juego claramente inferior. Pero quien no haya tenido la oportunidad de jugarlo previamente en PC encontrará acción bélica a destajo y un saludable sentido del espectáculo. Si *Finest Hour* resulta algo decepcionante es debido al excelente nivel que mostraba el original para PC en todos y cada uno de sus apartados. Lo que allí era excelente, aquí se queda en correcto en muchas ocasiones o ésta directamente ausente. Las limitaciones en el diseño del juego son evidentes a poco que se preste un poco de atención y el espectáculo funciona siempre y cuando el jugador no se pare demasiado a examinar lo que sucede a su alrededor. No es un mal título en absoluto, pero podía haber sido mejor viniendo de donde lo hace.

Información Adicional

TÍO, ¿DONDE ESTA EL PUNTO DE CONTROL?

A la mayoría de los jugadores les gustan los puntos de control. Con Spark, por lo que se ve, sucede lo contrario. La mayoría de los niveles no presentan más de uno o dos y eso obliga a repetir algunas secciones particularmente difíciles más de la cuenta. Pese a ello, hay que reconocerle a Spark que la acción es lo suficientemente buena como para evitar la frustración del jugador -al menos, la nuestra-, en la mayoría de esas ocasiones.



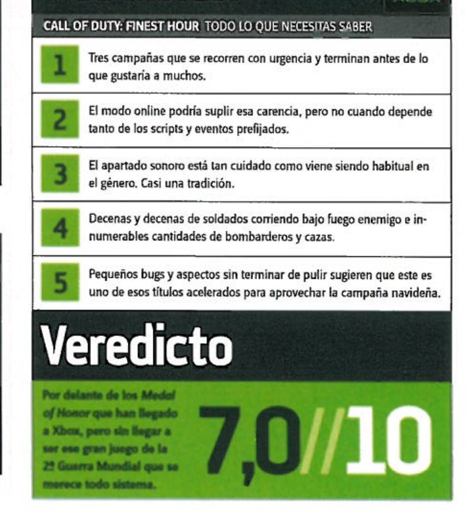
↑ El sargento Puskov guía al jugador entre las trincheras del frente de Stalingrado.



↑ Aquí, un francotirador.



↑ No dejes que despeguen.



Resumen

CALL OF DUTY: FINEST HOUR TODO LO QUE NECESITAS SABER

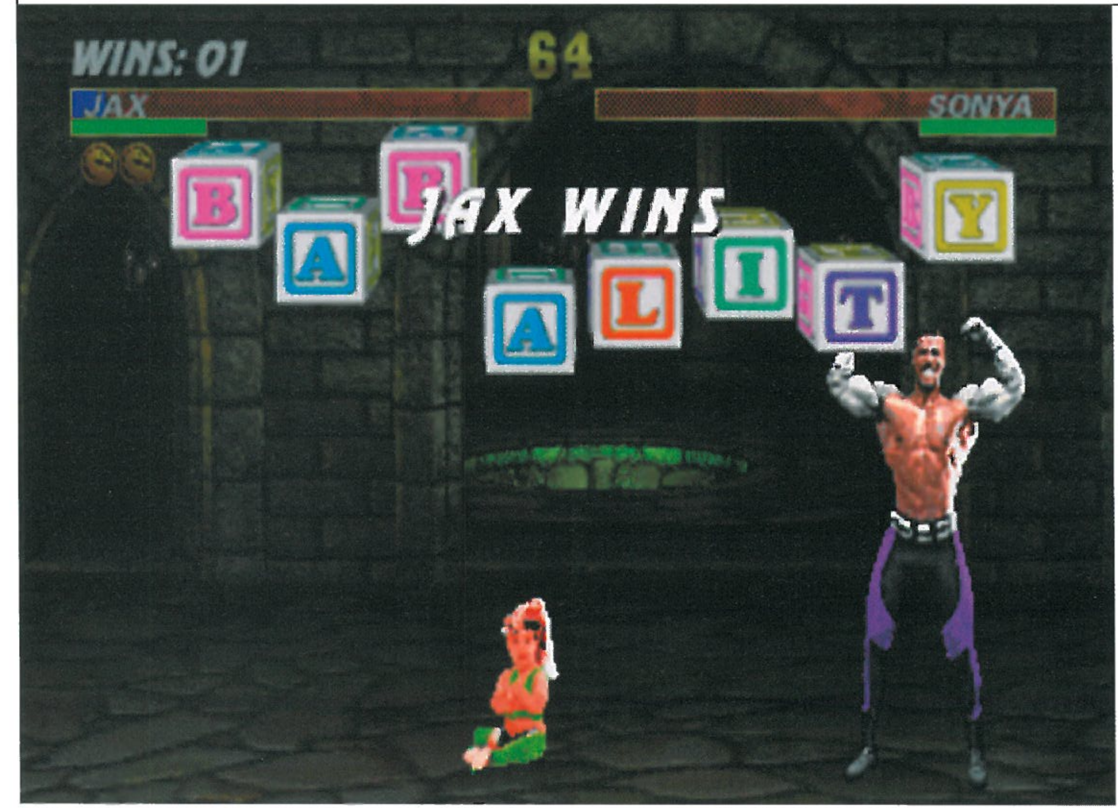
1. Tres campañas que se recorren con urgencia y terminan antes de lo que gustaría a muchos.
2. El modo online podría suplir esa carencia, pero no cuando depende tanto de los scripts y eventos prefijados.
3. El apartado sonoro está tan cuidado como viene siendo habitual en el género. Casi una tradición.
4. Decenas y decenas de soldados corriendo bajo fuego enemigo e innumerables cantidades de bombarderos y cazas.
5. Pequeños bugs y aspectos sin terminar de pulir sugieren que este es uno de esos títulos acelerados para aprovechar la campaña navideña.

Veredicto

Por delante de los *Medal of Honor* que han llegado a Xbox, pero sin llegar a ser ese gran juego de la 2ª Guerra Mundial que se merece todo sistema.

7,0//10





↑ ¡Babality! Una alternativa al brutal Fatality que se introdujo en *MKII*. La idea era humillar al adversario.

Midway Arcade Treasures 2

Para mayores de 25



Extasiados de tanto gráfico poligonal, animaciones de cine, argumentos de libro, controles imposibles y sonido Dolby en los juegos, a veces va bien retroceder un poco en el tiempo y recordar cómo eran aquellos simples y un poco ingenuos juegos de hace 15 o 20 años. Justamente eso es lo que podremos hacer con este DVD, donde Midway nos presenta por segunda vez una recopilación amplia y de calidad de algunos de sus mejores clásicos con la que podremos pasar varias horas pegados a la pantalla.

Al contemplar la lista de juegos y disfrutar de algunos de ellos es fácil comprender la historia de los videojuegos. Midway se ha dignado en ofrecer una lista de juegos que por alguna razón se desmarcaron del resto en su época, y algunas de estas ideas todavía pueden verse hoy en día. *Xybots*, por ejemplo, es un ejemplo perfecto de videojuego 3D en tercera persona, con acción, toques roleros y un modo cooperativo que quita el hipo. Aunque para 3D las de *Hard Drivin'*, el primer arcade de conducción poligonal y en el que incluso se podía utilizar el embrague. Los *Mortal Kombat* incluidos -el *II* y *III*- usaban una novedosa técnica de digitalización de actores que impresionaba en su momento, además de utilizar una brutalidad y violencia poco común entonces. Claro que *Primal Rage* combinaba además el modelado de plastelina y stop-motion para dar vida a los dinosaurios luchadores.

La lista llega hasta los 20 títulos, y algunos de ellos son tan carismáticos como *Gauntlet II*, *Spy Hunter II*, *Total Carnage*, *Xenophobe*, *Rampage World Tour* o *Narc*, del que por cierto se está haciendo el remake. Todos son auténticas joyas de la jugabilidad que nos atraparán en sus redes.



↑ *Primal Rage* es muy gore, aunque sea un simple machaca-botones.

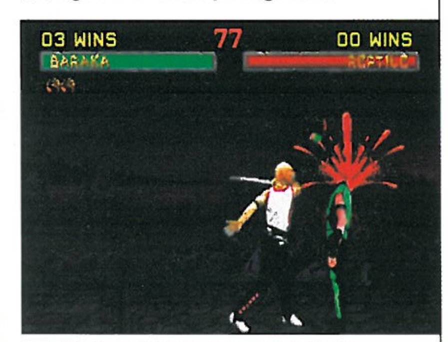
Este DVD tiene sus "peros", claro. Uno sería por ejemplo que a pesar de la cantidad de juegos disponibles en él, siempre se podían haber metido unos cuantos más. Al fin y al cabo estos videojuegos no ocupan mucho espacio bajo los cánones actuales y un DVD puede contener mucha información. Otro detalle a tener en cuenta es que es un título casi exclusivo para jugadores mayores de 25 años y que en sus tiempos mozos disfrutaran en alguna ocasión con estos juegos. Un jovenzuelo que haya crecido entre Marios poligonales, Grand Theft Autos y Halos, muy difícilmente podrá comprender o incluso apreciar la magia que hay en estos juegos. Da igual, ellos se lo pierden.

Todos son auténticas joyas de la jugabilidad


↑ ¡Timber! Para los que quieran ser cortolari...



↑ Juega a *Narc* antes que llegue el remake.



↑ *MK II* ha tenido los mejores Fatalities.


↑ *Hard Drivin'* sigue siendo muy divertido.



Información Adicional

¡FATALITY!
Después de ejecutar un Fatality en el nivel Kombat Tomb de *MKII*, pulsa Abajo en los dos mandos de control. ¡El cuerpo se deslizará poco a poco por los pinchos hasta caer al suelo!

Resumen

MIDWAY ARCADE TREASURES 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Midway se ha esforzado mucho en elegir este catálogo de juegos. Desbordan calidad por los cuatro lados.
2. Han tenido el gusto de incluir la ficha técnica de cada juego, algunos videos explicativos, entrevistas y Making off.
3. Hay una lista de rankings *on line* individual para cada juego. Una idea sensacional.
4. Es imposible calificar el aspecto audio-visual. Al fin y al cabo son clásicos y para nosotros todos son de 10.
5. Sí, lo sabemos, somos avaros por naturaleza pero ¡queremos más juegos!. En un disco caben muchos más clásicos...

Veredicto

Otra cuidada selección de clásicos con los que hemos jugado en nuestra juventud, y que sólo apreciarán los más grandecitos.

8,0//10



↑ Después de matar unos cuantos enemigos podremos hacernos casi indestructibles durante unos segundos.



↑ Algunas trampas son para pobres incautos.



↑ La cámara puede desesperar en ocasiones.



↑ Pateando puertas: que poca educación.





↑ Protege el convoy o muere. Elegimos "muere".

King Arthur

Uaaaa... aaaburrido



Des: Krome
Dis: Konami
Jugadores: 1-2
Live: No
Salida: Ya disponible
www.kromestudios.com

No es habitual lanzar un videojuego basado en una película varios meses después del estreno de esta, pero es lo que ha ocurrido en esta ocasión. Si, al menos, este retraso justificase una calidad superior en el producto final lo pasaríamos por alto, pero no, *King Arthur*, además de llegar tarde, nos llega con un acabado nada brillante.

La idea, como en casi todos los videojuegos del género, es trasladar paso a paso la historia de la película al videojuego. En *King Arthur* esa pauta se sigue casi a rajatabla y, aunque se permiten ligeras desviaciones en algunas misiones para que el juego sea más dinámico, el asunto ha quedado bastante bien. Así, al principio del juego, deberemos proteger un convoy contra los britanos nativos, luego, trasladarnos al norte de Britania para rescatar a una familia romana a base de espadazos, para, finalmente, regresar perseguidos por los sajones. Hasta aquí la parte buena.

King Arthur es un juego bastante largo para ser un *beat'-em-up* puro y duro, pero lo que podría ser una virtud se convierte en un arma de doble filo. Estamos ante uno de los juegos más monótonos y lineales del catálogo de Xbox. Ya pueden cambiar los escenarios, los enemigos a batir o incluso los héroes que controlamos, porque una vez jugado el primer nivel el juego se transforma en una repetición continua durante muchas horas del mismo patrón, amparado, eso sí, por el argumento del filme.

Al principio de cada misión podremos seleccionar el héroe a controlar entre los dos que nos dan a elegir. En el modo de dos jugadores será el otro jugador el que controle al segundo héroe, sin embargo, al jugar sólo, éste lo controlará la máquina. Es asombroso lo molesto y torpe que puede ser este segundo "héroe" a lo largo del juego, porque en lugar de ayudarnos se queda plantado dando vueltas sin saber muy bien qué hacer. La IA de los enemigos es más bien escasa, pero aprovechan su mayor número para atacarnos por todos los flancos al mismo tiempo, dificultando el avance y aumentando la dificultad media. Por suerte, disfrutamos de una variedad de golpes y combos, además de un arco con infinitas flechas que utilizaremos como si fuéramos el mismísimo Legolas.

Mientras jugamos a *King Arthur*, vislumbramos ligeramente lo que podía haber llegado a ser este juego, y ese resquicio de luz nos gusta. Pero cuando abrimos los ojos contemplamos la cruda realidad, y que no es más que un *beat'-em-up* más bien difícil, con muchos errores de programación -como la pésima detección de colisiones-, una linealidad acusada y un acabado gráfico mediocre. Por suerte, la música es la banda sonora de la película.



↑ Esta sección es casi imposible de superar. ¿Se ha testeado este juego?

Información Adicional

MAGIA POTAGIA

¿Quieres ver un poco de magia? Durante el juego no sólo puedes transformarte en un gran monstruo eléctrico, sino que puedes utilizar hechizos que te envuelven en fantasmagóricas flechas... ¡como en la vida real!

CÚBRETE

Tenemos un botón que sirve para detener los espadazos enemigos. Inmersos en la batalla será de gran utilidad... siempre y cuando nos ataquen de frente.



Resumen

KING ARTHUR TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Sigue el argumento de la película permitiéndose algunas licencias con enfrentamientos inexistentes en el filme.
2. No tiene una cámara muy fina, da vueltas aleatoriamente, y siempre busca el ángulo más difícil.
3. Las misiones a caballo ofrecen una agradecida variedad, lástima que el control del animal sea un desastre.
4. Es lineal y monótono. El desarrollo utiliza el clásico sistema de "avanza, mata a todos, avanza" que se repite continuamente.
5. Aunque las animaciones sean correctas, el apartado gráfico suspende catastróficamente.

Veredicto

Tienes que ser muy muy muy fan de la película para que pases más de una hora con este juego.

3,5//10



↑ Este canguro hace de todo, desde lanzar bumeranes como Cocodrilo Dundee, golpear como Tyson, hasta patinar como Marta Andrade.

Kao the Kangaroo Round 2

Un plataformas más, sin muchas sorpresas

Información Adicional



¿KAO O CRASH?
Algunos niveles son misteriosamente parecidos a otros niveles del popular plataformas *Crash Bandicoot*. Estos son los que Kao es perseguido por un monstruo gigantesco, una bola de nieve o lo que sea. En ese momento la cámara se sitúa en un ángulo muy cerca del suelo, enfocando a Kao y a su perseguidor detrás.



Sin llegar a ser ningún plataformas que pasará a la historia, *Kao the Kangaroo 2* bien puede aconsejarse a los fans más acérrimos del género. Esta segunda parte contiene todo lo que un buen plataformas debe tener pero sin llegar a sobresalir en ningún momento.

Desde el principio queda claro que es un juego pensado para los más pequeños de la casa. El tono de las voces de los personajes -en perfecto español- así lo demuestra. Luego está ese aspecto gráfico, de dibujo animado, que no desentona y que transmite en todo momento una sensación de alegría vayas a donde vayas. Las animaciones, a veces excelentes otras no tanto, repercuten directamente en esa percepción de regocijo generalizado que tienen últimamente los juegos de plataformas como *Ty 2* o *Blinx 2*. Los enemigos a batir siguen la tónica que comentamos y su dificultad está mucho más baja de lo deseado. Todo el conjunto, y la marca PEGI +3, nos indican claramente hacia qué tipo de público va dirigido el título.



↑ Queríamos un canguro a lo Solid Snake...

El aspecto gráfico sí que desentona bastante. No es que sea un juego que nos haga poner caras raras, no, más bien es toda esa simpleza visual, sin ningún alarde técnico y un aspecto cuya descripción más apropiada sería: plano. No hay bump-mapping, y tanto los escenarios como los personajes carecen de un número de polígonos lo suficientemente altos como para igualarse gráficamente a juegos de esta misma época. Y es que el listón de los juegos de plataformas a día de hoy es muy alto.

El desarrollo es prácticamente lineal. Hay un nivel central donde Kao va a parar cada 4 o 5 niveles pero en este nivel central poco o nada hay que hacer, excepto utilizarlo como nexo entre fases. Así pues, si quitamos este nivel, nos queda un desarrollo lineal 100% con algún jefe final de vez en cuando. Esta linealidad se hace más patente porque en el juego nos indican exactamente por dónde pasar y qué hacer en todo momento, utilizando el recurso de recoger monedas, mil veces visto antes, y que deberemos ir siguiendo como si fueran migas de pan. No es un juego difícil y pocas veces nos matarán a lo largo de la aventura

Todo buen plataformas debe cuidar al máximo el control. Se puede decir que *Kao 2* dispone de un control apropiado, con algún problema de cámara en ocasiones pero poco importante. Es, sin embargo, en los momentos de lucha donde falla estrepitosamente este apartado. Los ataques del canguro son demasiado lentos para nuestros nerviosos enemigos, provocándonos más problemas de los que aparentan. El motor de detección de colisiones tampoco juega a nuestro favor y en más de una ocasión vemos como a pesar de acertar de lleno no provocamos daño.

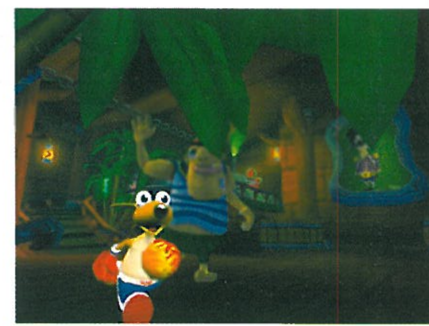
Por lo demás *Kao 2* es un plataformas correcto. Es bastante largo, tiene muchas plataformas que saltar, algunas armas, vehículos que conducir, carreras frenéticas y algún que otro nivel que sobresale más que el resto. Vamos, tiene todo lo mínimamente exigible hoy en día pero, como decíamos al principio, no sorprende en ningún momento.



↑ Los puños de Kao serán nuestros amigos.



↑ La factura técnica no sobresale pero cumple.



↑ Nuestro amigo no pierde la sonrisa nunca.



↑ También hay algunas carreras y manejo de vehículos. Todo muy simple.



Resumen

KAO THE KANGAROO ROUND 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La segunda parte de un juego de plataformas que tuvo un éxito relativo cuando apareció.
2. No es un juego que nos sorprenda, es más, muchas situaciones ya las habremos jugado mil veces antes
3. Sin embargo, todo el conjunto es simplemente correcto, sin ningún apartado destacable ni criticable
4. Kao es un canguro muy lento cuando se enfrenta a algún enemigo, y la detección de colisiones flojea en ocasiones
5. No es difícil y es largo, dos ingredientes que pueden provocar la odiada monotonía.

Veredicto

Título orientado principalmente a los jugadores más jóvenes. Correcto pero sin sobresalir en ningún apartado

6,2//10

LOS MEJORES JUEGOS JAVA PARA TU MOVIL EN EL 7744

Envía MCJAVA al 7744 y prepárate!

TOP JUEGOS JAVA

DEFENDER
Juego que te sorprenderá. Situado en la 2ª Guerra Mundial, pilotas un avión y tienes que matar a los enemigos por tierra, mar y aire.
5046 — 1 2 3 6



9BALLS
Demuestra tu destreza con el juego de billar más real y adictivo.
5007 — 1 2 3 4 6 8

KICK BOXING
Excelente juego con gráficos que te sorprenderán. Si te gusta el kickboxing, éste es tu juego.
5068 — 1 2 3 6

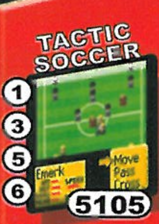
CENTER COURT
El juego de tenis con más realismo y adicción.
5040 — 2 3 6

TEEN PARTY
Juego indú de cartas donde jugarás con otros dos adversarios
5100 — 1 2 3 6

XCITE BIKE
Conduce tu moto y siente la adrenalina en tus venas mientras corres en contra del tiempo.
5203 — 3 6

FLIGHFIGHT
Eres el piloto de un reactor militar y tienes que enfrentarte en varias batallas aéreas.
5058 — 2 3 5

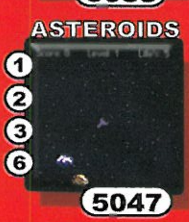
SUPER JUEGOS JAVA PARA TU MOVIL



Juego	Código	Modelos
TACTIC SOCCER	5105	1 3 5 6
ARTIC DOPHIN	5024	1 2 3 6
CRUISE CONTROL	5044	1 2 3 6
SLUGFEST	5097	3 6
FISH HUNT	5057	1 2 3 5 6
AJEDREZ	5122	2 3 6
ROAD RULER	5214	1 2 3 6
CAPTAIN FLOAT	5037	1 2 3 6
GRENADIER	5129	1 2 3 6
1944 BEACH	5016	2 3 6
BUCANEROS	5115	1 2 3 6
CAPTAIN LUNAR	5038	1 2 3 6
DRIBBLE	5051	3 6
HUEVOS	5052	1 2 3 4 6 7
SEXTRIS	5095	1 2 3 6
CHUMBA	5233	1 2 3 6
A.T.U.	5021	1 2 3 6
CAVEMAN	5117	1 2 3 6
ATTACHED	5026	1 2
ROCKETEER	5087	1 2 3 6 7
SOLITARIO	5006	1 2 3 4 6
HOOPSTAR	5222	1 2 3 6
MAHARAJA	5064	2 3 6
SNAILS	5088	1 2 3 6 7
ADMIRAL	5019	2 3 6
DRIBBLE	5051	3 6
ESCAPE ROUTER	5053	1 2 3 6
DOUBLE CROSS	5049	1 2 3 6
ASTEROIDS	5047	1 2 3 6
ONTRACK	5217	1 2 3 6
SEA FISHING	5090	2 3 6
APACHE MISSION	5022	1 2 3 5 6
FALLBALL	5054	1 2 3 6
AIR RAID	5020	1 2 3 5 6
LAND MINE	5069	2 3 6
DEPHCHARGE	5047	1 2 3 6
3DFOUR	5059	1 2 3 6
FIRE FIGHT	5056	2 3 6
D. HEAVEN	5229	1 2 3 6
REBOUNCE	5082	2 3 6
STRANGELY	5099	1 2 3 6
JOHN PAYNE	5064	1 2 3 6
JUNGLE FURY	5065	1 2 3 6
RIBBIT	5015	1 2 3 6
MONKEY BALL	5076	1 2 3 6













MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS

1. - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510i-3610i 3520-3530-3560-3570-3585-3585i-3590-3595
2. - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100-5140-6100-6108-6200 6220-6230-6610-6650-6800-6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3. - NOKIA SERIE 60: 3650-6600-7650--N- Gage
4. - MOTOROLA: T720
5. - SIEMENS S55
6. - SIEMENS SX1
7. - SHARP: GX10
8. - SONY ERICSSON T610

PRECIO SMS 0,9 € + IVA



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7

Juego	ROX	Género	Puntuación
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007UZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
MISSION IMPOSSIBLE OPERACIÓN SURMA
MORTAL KOMBAT: DECEPTION
MOTOGP 2
NBA LIVE 2004
NINJA GAIDEN
PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
PRO EVOLUTION SOCCER 4
PROJECT GOTHAM RACING 2
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY
SEGA GT ONLINE
SHENMUE II
SILENT HILL 2: INNER FEARS

Juego	ROX	Género	Puntuación
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*.	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4.6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0



SILENT HILL 4: THE ROOM
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
SSX 3
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH
SUDEKI
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS
THIEF: DEADLY SHADOWS
TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND THUNDER
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
UNREAL 2
X-MEN LEGENDS
XIII

Juego	ROX	Género	Puntuación
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8.5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9.0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8.5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8.9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8.6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9.1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9.0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	*Skateboarding*	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

Play Live

Vota lo mejor de Xbox Live

En la noticia que figura al lado de esta columna podéis encontrar el balance que ha hecho Microsoft de Xbox Live durante el año 2004 que acaba de terminar. Pero falta por conocer la opinión de los usuarios, que ahora tienen la opción de participar en los Xbox Live Awards 2004 a través de la Web oficial de Xbox: www.xbox.com. Pero en lugar de decantarse por las clasificaciones habituales -bastante ilustrativas son las listas que comentamos aquí al lado-, Microsoft ha elegido una aproximación más relacionada con la experiencia personal de los usuarios. Cosas como la mejor descarga, el mapa más difícil, mejor personaje, carrera más difícil, etc. La lista completa está disponible en la Web mencionada y cuenta con una preselección de cinco candidatos para cada una de las diez categorías. Esas listas de candidatos no están cerradas ya que Microsoft está abierta a las sugerencias que provengan de los usuarios. La forma de llevar a cabo las votaciones es a través del clásico correo electrónico. Os comunicaremos los resultados en cuanto se hagan públicos.

Y una nota a pie de página: si el mes pasado os hablábamos en esta sección de *Forza Motorsport* bajo el brillante titular de "Forza Motorsport, a punto", ha resultado no estar tan a punto como pensábamos. La fecha de lanzamiento pasa del mes de febrero al próximo abril.

Xbox Live 2004: lo más vendido y lo más jugado

Microsoft hace balance del año de consolidación del juego on line

Microsoft ha hecho balance y ha publicado una serie de listados y rankings que interesarán a los usuarios del servicio. La información completa la podéis encontrar en www.xbox.com, aunque aquí os adelantamos algunos aspectos que nos han parecido realmente interesantes.

A lo largo de 2004 se han publicado 85 títulos con soporte para Xbox Live. Lo que no quiere decir que todos tuvieran opciones de juego *on line*, pero sí alguna funcionalidad que justifique el logo de Xbox Live en su carátula. Se trata de una cifra importante que ha acompañado a la maduración del servicio gracias a nuevas funciones como el envío de mensajes de voz entre usuarios o la integración con el servicio de mensajería de Microsoft MSR Messenger. Igualmente reseñable es que a lo largo del último mes se ha ampliado la cobertura del servicio hasta alcanzar un total de 24 países a lo largo y ancho de cuatro continentes. La última cifra facilitada por Microsoft -hace ya unos meses- situaba el número de usuarios del servicio por encima de la barrera del millón, con el próximo objetivo puesto en el millón y medio que la compañía espera alcanzar durante el próximo mes de junio. Aunque dado el fenomenal éxito que está teniendo *Halo 2*, no nos extrañaría que dicha cifra sea superada holgadamente para entonces.

Pero vamos con los títulos Xbox Live más vendidos a lo largo de 2004. La lista definitiva, perteneciente al mercado estadounidense, es la siguiente:

1. ***Halo 2***
2. ***ESPN NFL 2K5***
3. ***Fable (Xbox Live Aware)***
4. ***Madden NFL 2005***
5. ***Ninja Gaiden (contenido descargable)***
6. ***Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow***
7. ***Star Wars Battlefront***
8. ***NCAA Football 2005***
9. ***Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords (contenido descargable)***
10. ***Full Spectrum Warrior***

En cuanto a los títulos más jugados durante 2004, contabilizando el número de horas que le ha dedicado la totalidad de sus compradores, la cosa queda como sigue:

1. ***Halo 2***
2. ***Tom Clancy's Rainbow Six 3***
3. ***MechAssault***
4. ***MotoGP 2***
5. ***Crimson Skies: High Road To Revenge***
6. ***Tom Clancy's Ghost Recon***
7. ***Counter-Strike***
8. ***Project Gotham Racing 2***
9. ***Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow***
10. ***Unreal Championship***
11. ***Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow***
12. ***Return to Castle Wolfenstein: Tides of War***
13. ***Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder***
14. ***Star Wars: Battlefront***
15. ***ESPN NFL 2K5***
16. ***Top Spin***
17. ***Fable***
18. ***Madden NFL 2005***
19. ***Tom Clancy's Ghost Recon 2***
20. ***Burnout 3: Takedown***
21. ***Phantasy Star Online Episode I & II***
22. ***NCAA Football 2005***
23. ***Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy***
24. ***Rallisport Challenge 2***
25. ***Need for Speed Underground 2***

En la Web de Xbox podéis encontrar más información acerca de estos datos y otros más relacionados con los usuarios. Sin duda, 2004 ha sido un gran año para Xbox Live marcado, como las listas demuestran, por el lanzamiento de *Halo 2*.

Microsoft ha hecho balance y ha publicado una serie de listados y rankings que interesarán a los usuarios del servicio, porque hacen referencia tanto a los títulos publicados en este periodo como a los usuarios que han jugado con ellos.

Star Wars: Battlefront aumenta el número de jugadores

Pasa de un máximo de 24 a 32 por partida

El mes pasado os anunciábamos que el próximo *Black Hawk Down* iba a ser el primer título en alcanzar el máximo de los 32 jugadores simultáneos en una partida *on line* a través de Xbox Live... hasta ahora. Y es que, sorprendentemente, dicho honor le va a tocar a un juego que ya está disponible en las tiendas desde hace unos pocos meses: *Star Wars Battlefront.*

El desarrollador Pandemic Studios ha anunciado que publicará una actualización de su última incursión en el universo *Star Wars* -y una de las más logradas-, que incrementará la cifra de jugadores *on line* en una misma partida de 24 a 32. Esta actualización irá acompañada de un nuevo mapa del que ya os hemos hablado con anterioridad: Jabba's Palace, que está ambientado en los desiertos de Tattoine y que incluirá personajes como la bestia Rancor, los guardias Gamorreanos y, por supuesto, a Jabba el Hut.

El correcto funcionamiento de las partidas requerirá un ancho de banda, tanto de bajada de datos como de subida, de 1.5 MB.

Hay que aclarar que aunque el número de jugadores aumente, no va a ser una opción viable para todos los jugadores. El correcto funcionamiento de las partidas requerirá un ancho de banda, tanto de bajada de datos como de subida, de 1.5 MB. ¿Una barbaridad? Bueno, para lo que se estila en España, desde luego. Para lo que se lleva en la mayoría de los países europeos -por no hablar de otros continentes-, en absoluto.

Full Spectrum Warrior: contenido descargable gratuito

Los dos nuevos episodios dejan de ser de pago

La noticia, en realidad, se encuentra sólo en la última palabra del titular. Ya habíamos hablado de los dos nuevos episodios en los que Pandemic estaba trabajando para ampliar la campaña para un jugador y que fueron publicados como contenidos descargable de pago. Sin embargo, el desarrollador ha decido recular y cambiar su decisión inicial. Actualmente, ambas descargas -tituladas *Epilogo 1* y *Epilogo 2*- se encuentran disponibles para todos los poseedores de *Full Spectrum Warrior* de forma gratuita y pueden acceder a ellas a través de Xbox Live.

¿Cuál ha sido la razón de este cambio de última hora? El pasado otoño salió a la venta la versión para PC del simulador bélico de Pandemic y ésta incluía las dos misiones. Lo que provocó la protesta de algunos usuarios que consideraban injusto tener que pagar por unos contenidos que los poseedores de la versión de PC habían obtenido sin recargo alguno. En un gesto que le honra, el editor THQ decidió distribuirlos de forma gratuita entre los usuarios de Xbox y prometió reembolsar el dinero a quienes ya las hubieran pagado.

Epilogo 1 continúa la campaña principal de juego tras la derrota del brutal dictador de Zekhistan, Al Afad. La ciudad de Al Saif se encuentra al borde del caos y la Brigada Black Wind, fiel al derrocado líder, se ha hecho con el control del sector norte de la ciudad. Ante esta situación, el jugador recibe nuevos objetivos: asegurar la zona, destruir el mando de la milicia y prevenir el levantamiento contra las fuerzas de ocupación. Para ello contará con la ayuda de una unidad de élite que acompañará a los escuadrones protagonistas del juego.



↑ El *Epilogo 1* y *2* se encuentran disponibles para todos los poseedores de *Full Spectrum Warrior* de forma gratuita.

Tras completar esta misión, el *Epilogo 2* tiene como objetivos destruir el arsenal de tanques y las armas que se encuentran en posesión de los señores de la guerra locales. Tiene lugar en el barrio rico de la ciudad y en esta ocasión el jugador no cuenta con el apoyo del reconocimiento aéreo para identificar los objetivos. Busca y destruye.

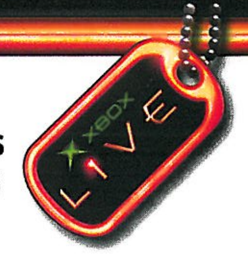
Ghost Recon 2 será actualizado

Disponibles las clasificaciones on line

Ubi Soft y Red Storm Entertainment han anunciado dos novedades concernientes al último lanzamiento de la factoría Tom Clancy. *Ghost Recon 2* recibirá próximamente una actualización a través del servicio Xbox Live destinada a solventar algunos bugs del juego como cuelgues del sistema o el reaparecer muerto que podia darse en el juego *on line*. De momento, no hay fecha para la actualización. El desarrollador se asegurará de que tanto la versión actualizada de *Ghost Recon 2* como la no actualizada sean compatibles cuando se juegue a través del System Link.

La otra noticia relacionada con el universo *Ghost Recon* es que ya están disponibles las clasificaciones mundiales del juego para su consulta a través de Internet. En el momento de redactar la noticia, sólo presentan los resultados de los enfrentamientos 1 contra 1, pero Ubi Soft añadirá en el futuro inmediato los relativos a los combates 2 contra 2 y 3 contra 3.

La página muestra a todos los clasificados y también permite a los usuarios crear sus propias clasificaciones. Cuenta con enlaces a los forums correspondientes para el intercambio de opiniones y las reglas de funcionamiento. La página se encuentra disponible en la url: http://arena.gamespy.com/ladder/26926.



LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live



Los tiros libres son más simples que en *off line*. Sólo dispones de un breve instante para prepararte.



Desafortunadamente, un jugador puede abandonar el partido sin encontrar ninguna penalización.

Pro Evolution Soccer 4

El más deseado, también en su versión para Xbox Live



Finalmente está aquí. El juego de fútbol más reconocido, deseado y esperado ha desembarco en Xbox y lo ha hecho por la puerta grande. Con soporte para Xbox Live y con su tradicional rivalidad con la serie *FIFA* más acusada que nunca.

Pro Evolution Soccer 4 siempre ha pasado como una simulación más real y completa, en términos de jugabilidad, que no de licencias, frente a la jugabilidad más arcade y para todos los públicos de la serie de Electronic Arts. Este año, las distancias entre ambos títulos se han acortado más que nunca, debido al esfuerzo de EA por responder a las demandas que los seguidores de la serie venían realizando desde hace tiempo y a la obvia amenaza comercial en que se había convertido el título de Konami para la popular franquicia del gigante estadounidense. Ambos son excelentes títulos de fútbol, pero aquí estamos para hablar de su rendimiento *on line*. Y, en ese sentido, ninguno de los dos llega a brillar a la misma altura que su juego *off line*.

Aunque en nuestro caso no nos hemos encontrado con los problemas de lag de los que se han quejado muchos usuarios, el asunto ha sido tan debatido que no podemos dejarlo pasar por alto. Especialmente cuando la propia Konami ha anunciado el próximo, si es que no está ya disponible, lanzamiento de un parche que solucione éste y otros problemas menores del juego.

Más allá de ese asunto, hay otros aspectos de la experiencia *on line* de *Pro Evolution Soccer 4* que podían haberse pulido más. Es una lástima el límite de sólo dos jugadores *on line* por partida, la carencia en cuanto a opciones de torneos y que el juego no penaliza de ninguna manera a los jugadores que abandonan la partida cuando las cosas no les van bien. Vamos, que de lo que nos quejamos es que este comportamiento tan poco deportivo no se vea reflejado en los rankings *on line*. Por el contrario, crear o entrar en una partida es fácil y la selección del nivel de habilidad permite buscar contrincantes más o menos adecuados a las habilidades de cada uno para evitar así deshonrosas e innecesarias humillaciones, sobre todo para los más novatos. Y el hecho de que el juego incluya, por primera vez, las licencias reales de los clubes españoles, además de los holandeses e italianos, es todo un aliciente para los jugadores españoles.

Es de dominio público que *Pro Evolution Soccer* no tiene un acabado visual tan lustroso como el de *FIFA*, pero sus méritos pasan por otro lado. Principalmente, una jugabilidad más al gusto de los usuarios más hardcore -a pesar de las modificaciones introducidas en ésta última entrega-, una increíble galería de animaciones que permiten visualizarla y disfrutarla en todo su esplendor, así como un ritmo de juego más intenso que el de su competidor. El juego de Konami tiene aún margen para mejorar y esperemos que el anunciado parche de Konami lo acerque a ese sobresaliente con el que nos hubiera gustado poder premiarle desde el mismo momento de su publicación. Con todo, una experiencia obligada si eres seguidor del género.



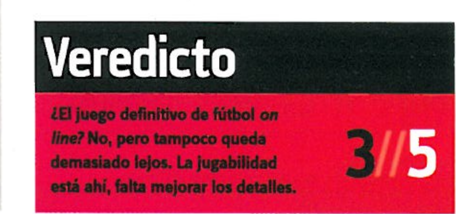
ESPERA UN SEGUNDO
Durante los partidos, cada jugador dispone de tres tiempos muertos a su disposición que puede emplear cuando lo estime conveniente. Conviene saber utilizar esas pausas de forma inteligente para evitar encontrarse vendido en el peor momento.



Sólo podrás ver las estadísticas del jugador contrario si eres el anfitrión.



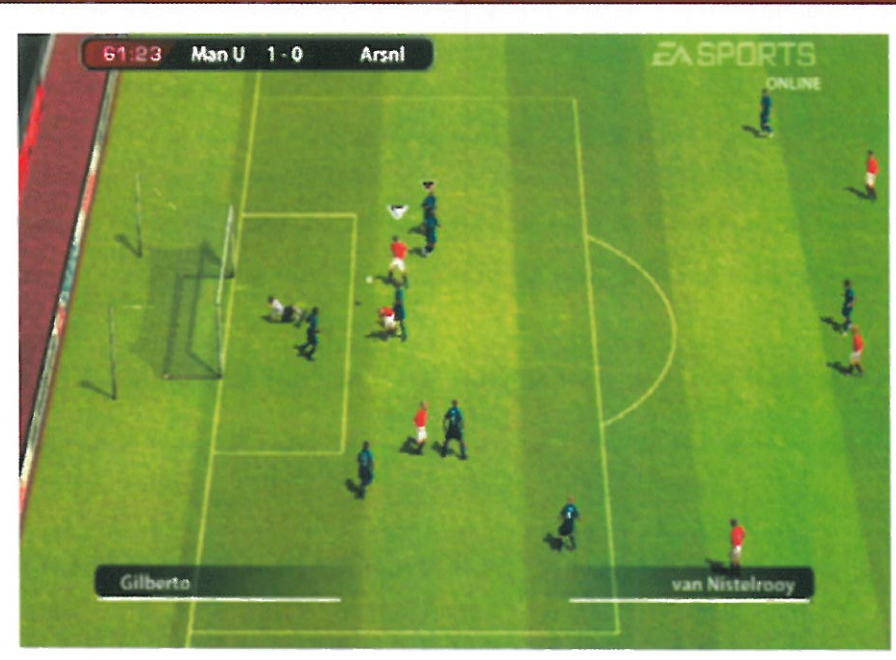
El mejor juego de fútbol, por primera vez en Xbox Live.



Veredicto

¿El juego definitivo de fútbol *on line*? No, pero tampoco queda demasiado lejos. La jugabilidad está ahí, falta mejorar los detalles.

3//5



La mayor parte de cada partido se desarrolla con suavidad... pero en ocasiones el juego sufre parones en el momento de efectuar un disparo.



El juego más completo de ligas y equipos.

FIFA 2005

EA mejora su servicio on line... en parte

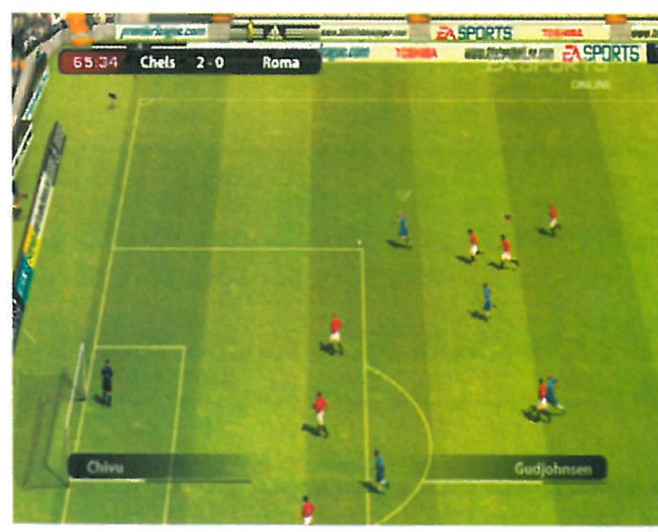


Continuamos con nuestro particular derby futbolístico, algo así puede considerarse esta rivalidad *FIFA/PES*, dada las pasiones que levantan tanto éste deporte como los videojuegos..., entre los dos títulos estrella de la temporada. Cada uno con su reputación, el mismo fichaje estrella -los dos debutan por primera vez en Xbox Live- y sus devotas aficiones... Pero aquí, repetimos, estamos para centrarnos única y exclusivamente en el soporte *on line*. Y eso es lo que vamos a hacer en esta sección.

Soporte que tanto en un caso como en otro viene acompañado de cierta polémica. El de EA es de sobra conocido: tuvo que pasar mucho tiempo hasta que Microsoft y EA llegasen a un acuerdo para que el desarrollador se decidiera a dotar a sus títulos -hablamos de las versiones Xbox, claro- de soporte *on line*. Y cuando lo hizo, el resultado no fue precisamente espectacular. El -por lo demás- excelente *Burnout 3* llegó hace un par de meses lastrado por un pobre surtido de opciones para Xbox Live y notables dificultades para entrar en una partida que se comportara de forma estable. Por fortuna, *FIFA* -segunda entrada del desarrollador en Xbox Live- debuta con mejores cartas y un acabado más a la altura de lo que cabía esperar... aunque todavía le queda mucho camino por recorrer para acercarse a la oferta de otros títulos *on line*.

Para empezar, la experiencia general de juego ha mejorado. La búsqueda y creación de partidas es una experiencia mucho más satisfactoria en esta ocasión. Sin duda, la menor cantidad de participantes *on line*, otra vez ese escueto límite de dos, y también el más sosegado ritmo de juego típico en *FIFA* -frente al más rápido de *Pro Evolution Soccer*- favorecen la fluidez de partidas... que no se libran de momentáneos congelamientos de la imagen cuando los jugadores disparan el balón. La experiencia de juego sigue sin ser todo lo fluida que debiera en los servidores de EA, pero sin duda se han dado varios pasos adelante. Hay lobbies previos a las partidas, aspecto del que carece el juego de Konami, y toneladas de información en forma de estadísticas que son especialmente valorables en un juego de fútbol. La enorme cantidad de clubes y ligas del juego *off line* están disponibles para su disfrute en Xbox Live. Lo que no lo está son opciones tan básicas de Xbox Live como la lista de amigos, por ejemplo.

Mejor aún, los creadores de *FIFA* han sabido tomar algunas medidas para favorecer el juego limpio entre los jugadores. Si a uno le van mal las cosas y decide abandonar antes de terminar el partido, el juego le penaliza adjudicándole automáticamente una derrota por 0-3, así que lo más aconsejable es buscar contrincantes de un nivel similar y mentalizarse de la que gloria futbolística se alcanza con trabajo y pasito a pasito. El único problema es cuando el jugador se ve atrapado en una partida condicionada por el lag y no puede abandonarla por miedo a que se le adjudique directamente la derrota. No es lo más habitual, pero también sucede. Por otro lado, el juego cuenta con suficientes opciones para la creación de torneos con hasta siete participantes. En general, *FIFA 2005* es un juego más completo que *Pro Evolution Soccer*, pero carece de la profundidad y la personalidad del juego de Konami. Ambos son grandes títulos *off line*, pero ninguno de ellos ofrece un soporte para Xbox Live lo suficientemente bueno y completo para unos títulos de su categoría. Quizás tendremos que esperar a las versiones del año que viene de ambos títulos.



Los gamertags están ausentes en *FIFA 2005*.



¡CLASIFICADO!
Los lobbies, además de todos los parámetros concernientes a las partidas, incluyen los últimos resultados de la liga en la que está participando el jugador. Información en tiempo real, como un domingo cualquiera.



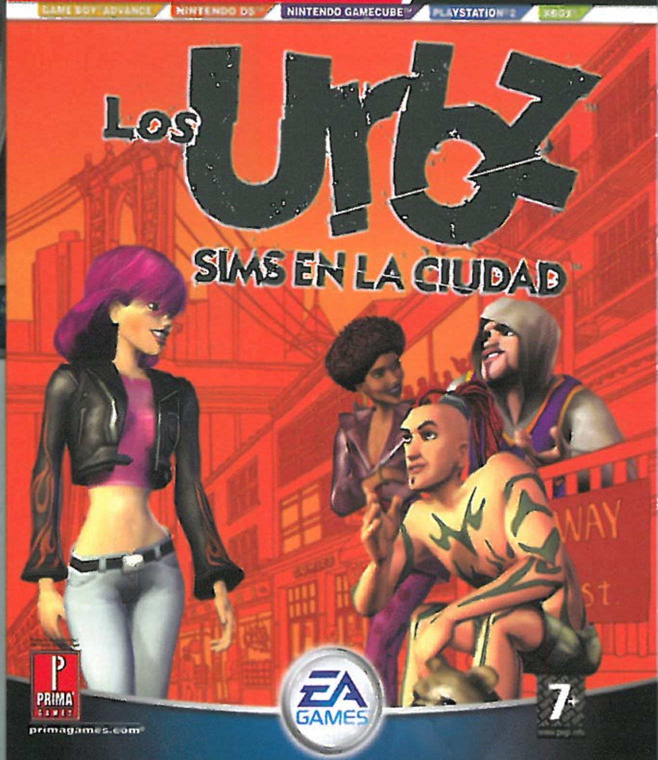
Disponibles toneladas de estadísticas.



CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR CON ESTAS GUÍAS







YA A LA VENTA

Clase Maestra: Call of Duty: Finest Hour

¿No consigues controlar el asalto alemán contra Estalingrado? ¿Quieres saber desde dónde atacará el próximo caza Stuka? Se acabaron tus problemas: hemos superado todos los ataques con una única intención: ¡allanarte el camino!

DESDE LAS humeantes ruinas de Estalingrado hasta las afueras de Berlín, *Call of Duty: Finest Hour* te lanza a las batallas más sangrientas de la Segunda Guerra Mundial. Agacha la cabeza, empápate de esta guía, y tal vez sobrevivas el tiempo necesario para ver el final.

FRENTE ESTE
NI UN PASO ATRÁS

Cuando hayas abandonado el bote, ponte en la fila para conseguir munición para el rifle y sigue a Puskov por el campo de batalla. Cuando llegues a las ruinas de la fábrica, recoge el rifle del suelo. Haz cuerpo a tierra y dispara con precisión a los alemanes que hay al otro lado del patio. Pasa de Puskov hasta que corra hacia la ventana; recoge una MP40 y liquida a los alemanes de la calle.

Puskov plantará un explosivo. En cuanto explote, síguelo un poco más. Mientras el resto de rusos se encarga de los artilleros, rodéalos y mata a los nazis estancia por estancia.



LA BANDERA DEBE CAER

Patea la puerta, retírate y deja que tus compañeros hagan su trabajo. Entra, liquida a los rezagados y atraviesa una serie de estancias. Cuando llegues a la torreta, tendrás que asumir el control. Concentra el fuego en los nidos de ametralladoras enemigos antes de hacer estragos en su infantería.

Antes de largarte, recoge el PPSH de Puskov. Te irá de perlas para subir por la colina, cruzar las trincheras alemanas y entrar en el búnker nazi. Si alguien se cruza en tu camino, noquéalo con algún ataque cuerpo a cuerpo o con una ráfaga rápida. Cuando entres en el búnker, haz cuerpo a tierra y mata a todo el que haya en su interior. Baja la bandera.

MUERTE EN SU MIRA

Deslízate de ventana en ventana y liquida a ocho alemanes. Al fondo de la calle verás aparecer un tanque con tres soldados armados con escopeta; mátalos para proteger a tu zapador. A continuación, sigue a Kirelenko. Como en esta misión eres un francotirador, no te verás obligado a mezclarte en los combates. Simplemente corre desde el edificio hasta la parte trasera del tanque destruido y sigue a Kirelenko. Te conducirá a las cloacas.



↑ Al disparar desde la posición de cuerpo a tierra reduces tu vulnerabilidad.



↑ Con el gatillo izquierdo emplea la mira del rifle.

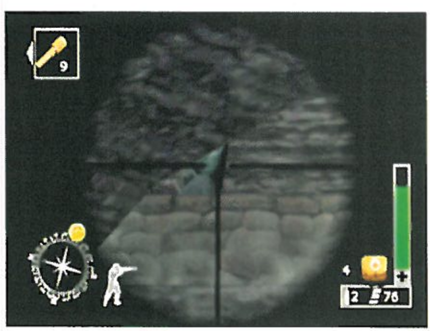


↑ ¿Ves a esos tipos? Los odiamos.

Recoge una MP40 para combates cuerpo a cuerpo. Si ves a un nazi, síguelo. Al final, cuando Kirelenko te indique un túnel, agáchate para cruzarlo. Las torretas alemanas que hay casi al final de las cloacas se pueden superar con facilidad si te mantienes a una distancia prudente y buscas un buen ángulo de tiro; con tu rifle de francotirador puedes liquidar a un artillero sin que él pueda hacer nada por evitarlo.

DEFIENDE LA FÁBRICA

Agáchate y cruza la trinchera a la carrera hasta llegar a la fábrica. Desde este balcón, escucha a Sovolov y mata a los nazis en cuanto aparezcan. Los tipos de los Panzerschreck no plantean mayores problemas, pero los soldados de artillería son hari-



↑ Tu rifle de francotirador va de perlas para liquidar a los artilleros.



↑ Si un tanque arde en llamas, deja de ser una amenaza.

TÁCTICAS CONTRA ARTILLEROS

Deberás liquidar a un montón de artilleros alemanes. Las granadas o las cargas de Panzerschreck van de perlas, pero en más de una ocasión tendrán que ser tus hombres los que los distraigan mientras tú los rodeas o los matas desde lejos.



BENNY CHURCH

Cuando juegues con Chuck Walker, no pases por alto la presencia del sargento Church. Como el juego lo necesita para las escenas de vídeo, no pueden matarlo.

EL PRECIO DE LA MUERTE

Si te matan, lo más probable es que aparezcas en el último punto de control con armas predeterminadas, a tope de energía y sin botiquines. Sal y reinicia para conseguir las armas que tuvieras antes.

na de otro costal. Atento a los dos nazis que se desplazan muy unidos; mata a uno antes de que se instalen en la torreta.

Cuando se acaben tus diez minutos, ve a ver al Comissar. Desde la puerta lateral, mata a los nazis que amenazan a los tripulantes del tanque. Cuando entren en la fábrica, emplea un botiquín y sube al tanque en cuanto puedas.

AVERÍA

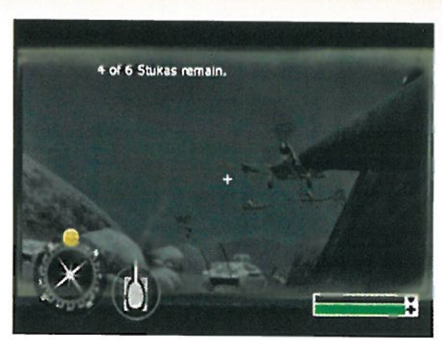
Pasa de los nazis que hay al otro lado de la plaza. Resérvate para lidiar con los que intenten flanquearte y disparar a Belinki. No te alejes de su lado.

Cuando el tanque esté reparado, entra y prepárate para llevarte una pequeña frustración. Mantén el enfoque en primera persona y avanza poco a poco. Los bloques siguientes están plagados de soldados armados con lanzacohetes y tanques enemigos, y todos ellos pueden dar al traste con tus planes. Encárgate de ellos desde lejos e intenta sacar partido de las esquinas y los escombros del suelo. Tu próximo par de objetivos consiste en destruir Panzers.

Cuando hayas despejado las calles todo lo posible, aparca el tanque a las puertas del edificio



↑ Los soldados de infantería no son los únicos que se ponen a cubierto.



Es más fácil de lo que parece. De verdad.

portuario y habla con el General. Recoge la radio antes de salir.

EN LA PLAZA ROJA

Espera a que el otro tanque alcance el punto y ten cuidado con los Schreckers. Cuando llegues a la Plaza Roja, pasa a un primer plano con la mira y liquida a los artilleros apostados en los edificios situados en el extremo opuesto de la plaza. Acto seguido, retírate y ponte a cubierto. Desmantela a los Panzers desde lejos.

Cuando llegues a la estación del tren, destruye las puertas frontales, retírate y liquida a los alemanes del balcón con tu arma principal. Baja. El resto de esta misión se parece a los niveles de Sovolov, de modo que tendrás que ir despejando estancia por estancia. No dispares a la gente de la enfermería. Estaría muy feo.

OPERACIÓN PEQUEÑO SATURNO

Para derribar a un Stuka tienes que llenarlo de plomo. Cuando hayas acabado con seis de ellos, se «retirarán». Sigue al resto de tu columna de tanques hasta el perímetro del aeropuerto y dispara a todo lo que veas; tus prioridades principales son las baterías antiaéreas y otros tanques, sin olvidarte de los Schreckers. Tu objetivo consiste en alcanzar los barracones de la puerta este, defendidos por dos tanques, una torreta armada y un Schrecker que hay sobre el tejado.

En el almacén, sal al exterior, sube por la escalera, mata a los Schreckers y emplea la escalera que hay detrás de ellos para regresar a tu tanque.

FRENTE ESTE: ASALTO AL AERÓDROMO

Permanece en formación nada más salir. No está de más que sean tus compañeros los que asuman buena parte del riesgo: vivirás más tiempo.

EL ESCONDITE SIGILOSO Hazte con un rifle...

Al agacharte mejoras tu puntería. Si ejecutas un cuerpo a tierra, te convertirás en un objetivo ínfimo. Cuando estés de pie o busques cobijo, procede con una de las dos posiciones que acabamos de describir...

... tal y como hace Fritz en esta captura.

Los balazos en el entrecejo no son tan precisos como tú quisieras. Debes realizar dos pulsaciones y apuntar al centro del cerebro.

Puedes cargar hasta con seis botiquines a la vez. Los encontrarás sobre los cadáveres de los nazis o en los recovecos del mapa.

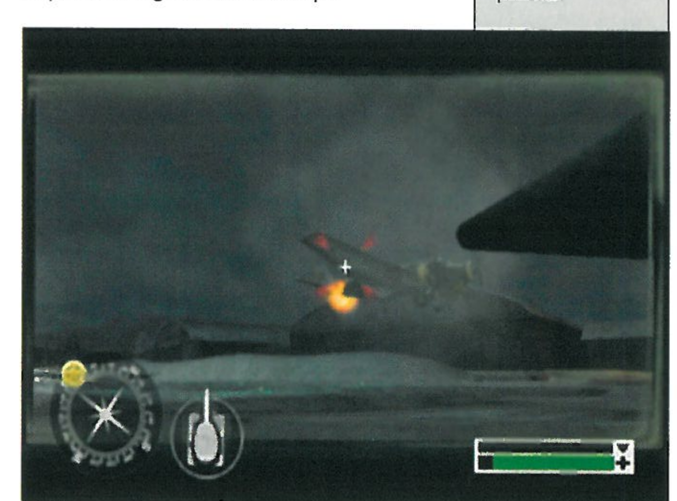
He aquí tu medidor de energía. Se agota en menos que canta un gallo.



En muchos niveles, quemarás tu arma inicial en un santiamén. Recoge armamento alemán siempre que puedas.

¡UN MÉDICO!
Emplea los botiquines sobre los tipos controlados por el ordenador; para ello, pasa por su lado y pulsa arriba en la cruceta.

RITMO DE LA MUERTE
Cada rifle tiene su ritmo. Tu personaje debe controlarlo y aprender a sacarle provecho.



Si quieres derribar a los aviones de apoyo, hazlo desde el lateral.

Cuando llegues al aeródromo, liquida a la infantería. En cuanto alcances tu nuevo objetivo, gira a la izquierda, mata al Schrecker y entra en el hangar. Destruye el avión, da media vuelta y castiga al enemigo desde la puerta. Así evitarás el riesgo de caer en un fuego cruzado.

Tu próximo objetivo es la pista. Puedes pegarte todo el día derribando aviones si te apetece, pero no se trata de eso. Lo que debes hacer es llegar al otro extremo de la pista de una pieza. No se te ocurra pasar por el medio de la pista, porque un avión derribado podría destruir tu tanque. Pégate a un lado y pasa por encima de cualquier amenaza.

En el extremo norte del aeródromo, sal del tanque y ponte a cubierto lo antes posible. Durante el asalto a la torre de control deberás lidiar contra un tanque y una torreta armada. Espera a que ambos estén distraídos y parte hacia los camiones aparcados. Uno tiene un Panzerschreck en su trasero.

A continuación, irrumpe en la torre y mata a todo quisque que haya en el interior. Desde el tejado, baja un piso y recoge el libro de la mesa.

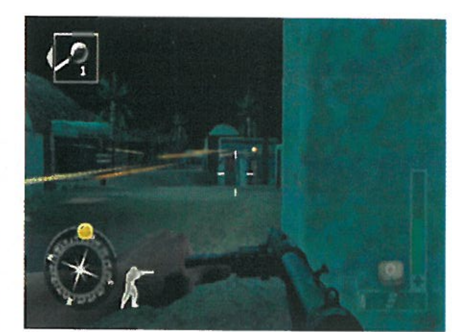


¿Te molesta un compañero? Pulsa Negro para apartarlo de tu camino.

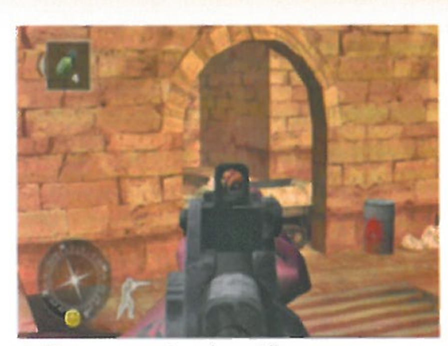
MISIÓN EN ÁFRICA DEL NORTE: MATMATA

Carlyle es demoledor. Por lo tanto, procura mantenerte a cierta distancia y deja que tus compañeros hagan el trabajo sucio. Pueden deshacerse de las dos primeras torretas sin tu ayuda, pero tendrás que entrar en acción en cuanto lleguéis a las escaleras y se otee la tercera. De esta forma podrás tomar un punto que va que ni pintado para lanzar granadas al tanque Tiger. Desde esa nueva posición, verás que puedes destruirlo más fácilmente sin que peligre tu integridad física.

Atraviesa el cuartel general, sal por la puerta trasera, mata a los nazis del patio y planta una carga en la antena. A continuación, debes despejar otra fortaleza. Cuélate en la ciudad y procede hacia los nidos de ametralladoras. Sube por la escalera que hay tras el sargento, toma la torreta y esparce una lluvia de plomo sobre los nazis. Permanece en este punto hasta que los hayas liquidado a casi todos y luego busca a Starkey y planta una carga en el generador. »



Espera a que el artillero esté distraído y sigue avanzando en la oscuridad.





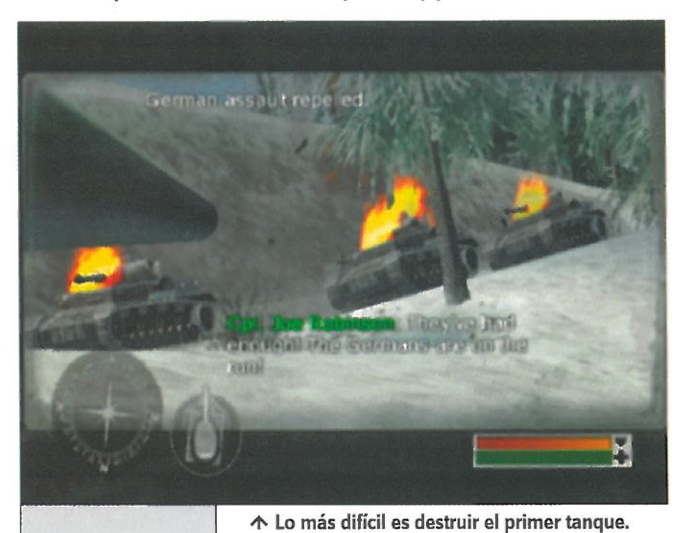
Tienes que matar a los artilleros.



Sólo estás en peligro cuando te paras.



«¡Creo que vuestra actuación es impersonal y poco creíble, Nazis!»



Lo más difícil es destruir el primer tanque.

SABOTEADORES DEL DEPÓSITO

Sigue a Starkey, recoge unas cuantas minas, salta por la ventana y síguelo. Cuando irrumpa en el edificio, rodéalo y entra por el lado opuesto. Ponte a cubierto: puedes destruir a los tanques con tus minas de tierra (arriesgado) o con granadas lapa, desde una distancia segura (preferible).

Desplázate de puerta en puerta hasta llegar al depósito de combustible; para de vez en cuando para liquidar a los artilleros antes de que te maten. Cuando estés en el interior del depósito, continúa con el elaborado proceso de liquidar soldados de artillería y, acto seguido, planta las cargas (o lanza granadas) y mándalo todo a tomar viento.

UN PASEO POR EL DESIERTO

Mata al francotirador y luego a los nazis que bajan por la carretera. Cuando estés dentro de la torreta, hazla girar hacia delante y mata a todo quisque. Tal vez debas intentarlo un par de veces para salirte con la tuya.

ASALTO A LA FORTALEZA

Rodea el jeep por la izquierda, pasa de Snyder y sube por la escalera. Desde aquí podrás disparar sin problemas a los artilleros que te complican la vida. Mátalos y déjate caer sobre los escombros que hay al lado de la posición del artillero de la torre. De esta forma podrás flanquearlo y acabar con él.

Pasa del soldado británico que hay en el piso superior, de momento, y planta tu carga en la puerta. Regresa a la torre y rescata a DeHart. Escóltalo por toda la planta hasta llegar a la prisión alemana. Detente un momento para luchar contra los refuerzos nazis y planta una carga en el camión.

FRENTE OESTE
PRIMERA CIUDAD EN CAER

Aquí puede reinar el caos. Colócate tras los tanques siempre que puedas, y asoma únicamente para liquidar a un Panzerschrecker. En un momento dado los tanques volarán un edificio; adéntrate en él y encontrarás reforzadores de energía y matarás a un tipo armado con lanzacohetes (no hace falta que sigas estrictamente ese orden).



¡Cuidado! Son nuestros invitados sorpresa.

Vuelve a la calle y elimina a la infantería. No irrumpas a lo loco. El mayor problema lo plantean los alemanes con Panzerschrecks; debes encargarte de ellos antes de que destruyan tus tanques o, peor todavía, el M12.

Encontrarás un segundo edificio plagado de francotiradores un poco más adelante, con un largo túnel en cuya base abundan los nazis. Despéjalo paso a paso y aparecerás detrás de una de las torretas armadas. Empléala para barrer a los nazis de la calle, sobre todo a los Schreckers que quedan a tu izquierda, y observa cómo el M12 abre brecha en el teatro. Regresa a la calle pero ten cuidado con el trío de Schreckers que aparece por una boca de alcantarilla. Por alguna razón, si se cargan el M12 la misión se irá al garete.

PASADIZO SUBTERRÁNEO

Coloca una carga en la escalerilla, baja para evitar la onda expansiva y luego vuelve a subir y entra en el túnel lateral. Lo más probable es que los alemanes te vean venir; persíguelos hasta la sala anexa y sube por la escalera que hay frente a tu punto de entrada. Vuela la segunda escalera.

La sala anexa te va a costar dios y ayuda, ya que los nazis del interior son muy diestros en el lanzamiento de granadas. Irrumpe a saco, derriba a los nazis de sus puestos y vuela la escalera.

Regresa a la segunda escalerilla. El túnel que hay al lado conduce a la galería que hay sobre un tramo especialmente complicado de la cloaca, en el cual unos cuantos nazis están a cubierto tras un nido de ametralladoras. Desde la galería, sin embargo, puedes cargarte a los nazis y ejecutar al artillero con un disparo certero. La cuarta escalerilla está justo detrás de él.

Para seguir avanzando, pasa por el pasillo que hay tras el nido de ametralladoras. Rescata a un par de GI, cúralos si lo necesitan (hay un montón de botiquines en este nivel) y sigue avanzando. Vuela la última de las escalerillas que conducen a la superficie y escapa de las cloacas por el túnel de al lado. Colócate en cabeza, ya que los túneles son muy estrechos y cualquier personaje no controlable puede bloquear tus disparos.

RENDICIÓN EN AACHEN

Liquida a los nazis del hotel y emplea su ametralladora montada para repeler su emboscada. Si subes por la rampa cercana encontrarás una escalera intacta que te devuelve a la calle. Protege a los tanques y a los M12 hasta que topes con los Panzers.

Para flanquearlos, entra en el edificio de la izquierda y ábrete paso. El callejón trasero está bien custodiado, pero no es nada que no puedas superar. Abre una puerta tras la última torreta y encontrarás una unidad antiblindaje ubicada sobre los Panzers. Destrúyelos y emplea sus Panzerschrecks para eliminar a los tanques alemanes que se irán acercando a tu posición.

DETENCIONES INVOLUTARIAS
Si recibes un disparo, tu avance se detendrá durante un instante. Razón de más para no arriesgarse demasiado.

PILOTA EL TANQUE
La palanca izquierda hace girar al tanque; la derecha a la torreta. Procura avanzar siempre en la dirección que miras.

SALIDA DEL TANQUE
Sólo puedes bajar del tanque en algunos puntos. Pulsa B para meterte o Y para asomar la cabeza y disparar.

APUNTA ALTO
Los cohetes Shcreck se lanzan, no se proyectan. A larga distancia fallarás a menos que apuntes alto.

SAL A COMBATIR. TÓMATE ALGO. ESTE NIVEL ES LARGO.

Baja por la colina y elimina a los Panzers. Las armas principales de los tanques Sherman no son tan potentes como las de los rusos, de modo que tendrás que disparar más veces. Otra columna de tanques descenderá por la carretera al cabo de un rato, pero si destruyes a los primeros evitarás que los de atrás puedan seguir avanzando.

Supéralos. Los artilleros no plantean mayores problemas, pero la batería antiaérea es otro cantar. Rodea la colina poco a poco y masácrala mientras es visible solo en parte, de modo que no pueda dispararte.

Sigue avanzando por la carretera, liquidando artilleros y baterías antiaéreas, hasta que llegues a Tillet. Tendrás que lidiar con un par de Panzers y un trío de baterías antiaéreas, de modo que mantente a distancia hasta que la cosa se haya calmado un tanto. Cuando lo creas conveniente, aparca e invade uno de los nidos de ametralladoras germano; cuando esté despejado, regresa al combate.

El siguiente tramo de Tillet es el más complicado. Desmantela las defensas de los tanques y aparca en el interior del granero. Encontrarás un pasadizo aledaño que te conducirá al piso superior: gira a toda pastilla, de modo que el artillero que vigila la puerta no te corte por la mitad.

Acaba con los vigilantes y contra el equipo antiblindados del segundo piso y recoge un Panzerschreck. Llegan Panzers de refuerzo, y necesitas hacer algo. Aléjate de los agujeros de la pared y

TANQUE YO CALIENTE... La cosa se pone fea.

Recuerda que el tanque y su torreta giran de forma independiente. No te líes.

Panzerschreckers: tus enemigos naturales en el reino animal.

Puedes disparar el arma principal de tu tanque una vez cada cuatro segundos.

Tu objetivo actual aparece en la brújula como una estrella amarilla.

Tu energía se recuperará poco a poco después de resultar herido...

...tu blindaje, por el contrario, no.

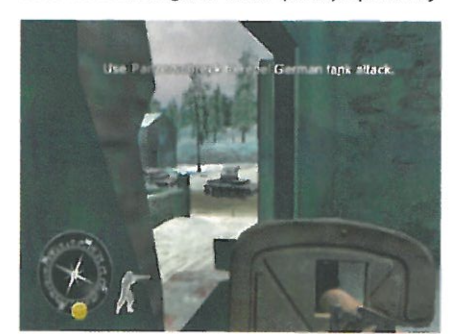
lanza cohetes a los tanques que se aproximan, si puede ser justo antes o justo después de que disparen. Si necesitas curarte, hay tres botiquines en una sala anexa, al fondo del pasillo.

Regresa a tu tanque para pasar por el punto de control. Lo único que te queda por hacer es superar la tercera parte de Tillet, en la que otro escuadrón de tanques te aguarda. Destruye los tanques y unas cuantas antiaéreas, y el nivel será tuyo.

CAMINO A REMAGEN

Avanza por la calle y gira a la izquierda en el cruce. Liquida al artillero y sigue por esa calle. Te atacarán a las puertas de un callejón, y uno de tus hombres hará una llamada por radio. Tu objetivo cambiará de inmediato: debes «asegurar el puente». Uno de los nazis muertos dejará caer un rifle G43. Empléalo para reducir a unos cuantos enemigos desde lejos, sobre todo en cuanto empieces a acercarte al parque. El truco del Exterminador de Bichos (recuadro derecha) va de perlas.

El túnel que conduce a la salida del parque es un punto de control. En cuanto lo abandones sufrirás el acoso enemigo, de modo que deja que Benny



Procura masacrar a los Panzers...

ESTO NO ES UNA PELI DE ACCIÓN
A menos que busques una distracción o estés lejos, no vacíes un cargador sobre un enemigo. Las ráfagas de una o dos balas son mucho más precisas que un tiroteo sin ningún tipo de razón.

COBIJO = VIDA
Call of Duty no suele premiar a los valientes. Ponte a cubierto siempre que puedas y, en caso contrario, haz cuerpo a tierra.

TRUCO DEL EXTERMINADOR DE BICHOS
Hazte con un rifle bastante preciso, como un G43 o un Mosin Nagant, y liquida a un artillero. El resto de alemanes de la zona se dirigirá hacia su torreta. Mátalos a medida que vayan llegando. Puedes deshacerte de un buen número de enemigos siguiendo esta técnica.

se lleve la peor parte mientras cruzas la calle. Dispara al artillero, sube por la escalera y ábrete paso hasta la Rathaus. Cuando Benny te informe a gritos de la presencia de Tigers, entra a toda pastilla. Encontrarás unos cuantos Panzerschrecks en el piso superior, ideales para destruir los tanques.

EL ÚLTIMO PUENTE EN PIE

Colócate tras el primer tanque y combate contra la infantería de la calle. Cuando llegues a la plaza, desplázate hacia la derecha y liquida a los nazis que hay alrededor del nido de ametralladoras. Desde sus fortificaciones, mata a unos cuantos nazis tras la barricada, sobre todo a cualquiera que esté en la torreta. Por último, desactiva las últimas minas.

Cuando llegues al montículo, avanza por el cementerio. Conviene que lleves la G43 durante el último tramo, ya que puedes liquidar a unos cuantos enemigos desde lo alto de la escalera del cementerio. Avanza por el sendero y tus tanques te estarán esperando. Que sean ellos los que se encarguen del nido de ametralladoras.

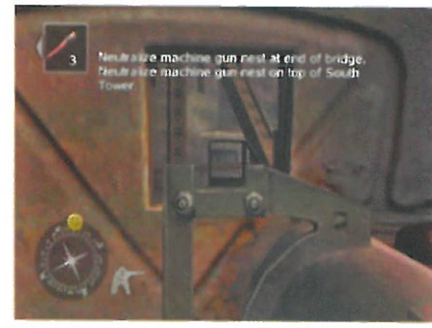
Tu próximo desafío consiste en liderar a los tanques por el distrito del almacén. Como siempre, tu



Desactiva la bomba pulsando Negro.



No debes cargar contra gente armada...



... y un lanzacohetes siempre va de perlas.

tarea consiste en matar a los Panzerschreckers, la única amenaza real. Cuando entres, encontrarás a varios francotiradores apostados en la galería. Liquídalos con ráfagas de Panzerschreck y dales una lección, que no olvidarán.

Cuando salgas del almacén, no sigas avanzando. Quédate con la unidad de tanques y ponte a cubierto tras ellos mientras avanzan por la carretera. En caso contrario, los artilleros que hay en los edificios te harán pedazos. En lo que queda de nivel, procura contar con un Panzerschreck y mucha munición.

HACIA EL INTERIOR

Hay un botiquín y un BAR detrás de ti, por si acaso. Para recogerlos, efectúa un cuerpo a tierra. Hay un montón de lugares en los que ponerte a cubierto, y el tanque te apoyará siempre y cuando entres dentro de su radio de alcance.

Cuando te acerques al final del puente toparás con algunas fortificaciones problemáticas. Debes contar con un Panzerschreck: lanza descargas contra los nidos de ametralladoras hasta que dejen de disparar. Cuélate en la torre que hay a tu izquierda. Cambia el Panzerschreck por una G43 y baja por la escalera. Los nazis custodian una ruta que te devolverá a la Torre Sur, justo al tejado. Desde aquí, liquida a los hombres que controlan las armas del suelo, toma una batería antiaérea y derriba a los Stukas. ¡Enhorabuena! ¡Acabas de ganar la Segunda Guerra Mundial!



No resulta fácil seguir el rastro de los Stukas.

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

Trucos

En estás páginas podrás encontrar los mejores códigos y trucos para los últimos juegos de Xbox. Te ayudaremos a encontrar niveles ocultos, desbloquear nuevos jugadores y, por supuesto, te ayudaremos a finalizar el juego sin agobios y dificultades. Así que ve olvidándote de volver a quedarte atascado en un juego.

LOS INCREÍBLES
Utiliza estos códigos en el menú de trucos:

- **Superfuerza:** KRONOS
- **Rellena tu marcador de Incredifuerza:** SHOWTIME
- **Ojos láser:** GAZERBEAM



OUTRUN 2
Te ofrecemos algunos sabrosos trucos para sacarle todo el jugo a este maravilloso juego de Sega. Debes introducirlos en el menú de códigos las siguientes palabras:

- **Conseguir todos los coches:** DREAMING
- **Desbloquear todas las misiones:** THEJOURNEY
- **Desbloquear todas las músicas:** RADIOSEGA
- **Desbloquear circuitos invertidos:** DESREVER
- **Desbloquear todos los circuitos bonus:** TÍMELES

CONFLICT: VIETNAM
Si quieres **activar el menú de trucos** de este juego y acceder a diversas ventajas haz lo siguiente:

- Pulsa de forma consecutiva la siguiente combinación de botones: Gatillo derecho, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, B, B, Y, Y, X, X, Blanco.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW
Para activar el **modo Dios** del juego pulsa primero el botón de pausa y luego la siguiente secuencia de botones: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.



Conflict: Vietnam.

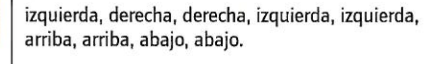
STAR WARS BATTLEFRONT
Si quieres tener a tu disposición **todos los planetas del juego** sigue estas instrucciones que te ofrecemos:

- Primero accede al modo campaña histórica y escoge la era en la que quieres jugar (Las guerras Clon o La Guerra Civil Galáctica).

- A continuación pulsa la siguiente combinación de botones: X,Y,X,Y.

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO
Para activar **todos los trucos** del juego debes pulsar la siguiente secuencia en tu mando: izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, arriba, arriba, abajo, abajo.

Los increíbles.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Aquí te ofrecemos dos útiles trucos para que disfrutes a tope del tuning con este sensacional juego:

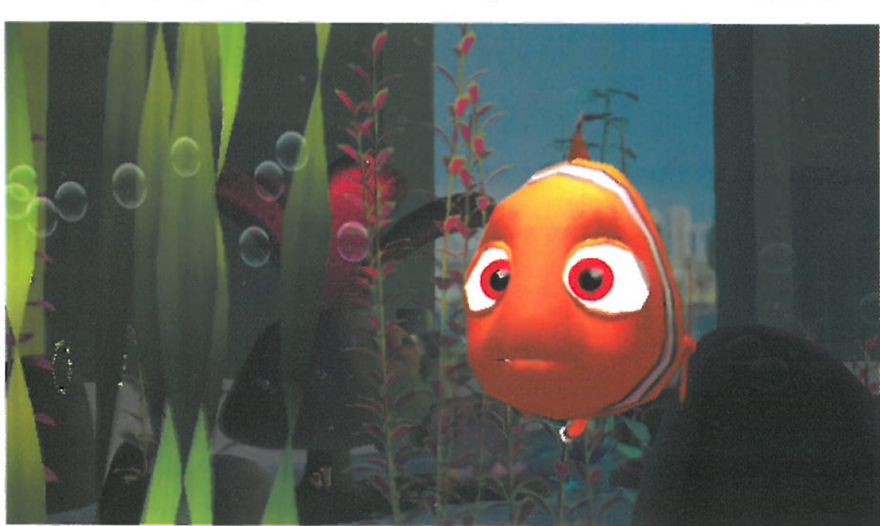
- **Desbloquear todos los circuitos:** abajo, gatillo derecho (x3), botón negro (x3), X.
- **Comprar el mejor coche:** arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha.

BUSCANDO A NEMO
Dos son los trucos que hemos encontrado para este divertido juego basado en la genial película de Pixar:

- **Seleccionar nivel:** Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y.
- **Invencibilidad:** Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B.



GoldenEye: Agente Corrupto.



Buscando a Nemo.



Star Wars Battlefront.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Este intenso acercamiento a toda la crudeza de las batallas de la 2ª Guerra Mundial somete a dura prueba a nuestras habilidades. Pero nada como contar con un buen aliado en forma de truco:

- **Acceso a todos los niveles:** entra en la pantalla de selección de nivel, coge el segundo mando y mantén pulsado Arriba.
- A continuación pulsa, en el primer mando, Start, Back, Back, X.

SHREK 2

La súper taquillera película de Dreamworks tiene también sus truquillos escondidos. A continuación te revelamos algunos (todos ellos deben de ser introducidos tras acceder al primer nivel del juego, utilizando el botón de pausa y accediendo al álbum):

- **Elegir nivel:** Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Arriba(x5).
- **Desbloquear juegos bonus:** Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, X, B, X, B, X, B.
- **Salud al máximo:** Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba.
- **1.000 monedas:** Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B, Izquierda, Arriba, A, B (x6).

VIETCONG PURPLE HAZE

Este par de trucos os harán más sencilla la ardua tarea de combatir contra el Vietcong.

- **Desbloquear todas las misiones:** escoger Opciones en el menú (sin llegar a entrar en ellas) y pulsar a la vez los dos gatillos y los botones blanco y negro.

- **Modo Dios:** mientras estés jugando pulsa a la vez los dos gatillos, abajo y A.



Call of Duty: Finest Hour.



X-Men Legends.

X-MEN LEGENDS

Para conseguir unas **vestimentas realmente peculiares** pulsa la siguiente combinación de botones en el menú principal: Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Start.



TRUCO DESTACADO
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Introduce estos códigos en el menú de trucos del juego:



Modo Dios: B,B,X,A



Modo Dios para todo el equipo: B,B,X,B



Pasar al nivel siguiente: B,B,X,Y



Reponer munición: B,B,X,X



Shrek 2.



FLATOUT

Si quieres conseguir algunas interesantes ventajas para este trepidante juego haz lo siguiente:

- Si quieres **desbloquear todo** lo desbloqueable en el juego crea un perfil con el nombre GIVEALL.
- Si quieres conseguir **un montón de dinero** crea un perfil con el nombre GIVECASH.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



Burnout 3: Takedown

Análisis: ROX 33 | Puntuación: 2/5
Jugadores: 1-2 a pantalla partida; 2-6 jugadores Live

Superar un juego tan espectacular como *Burnout 2* era difícil, pero los chicos de Criterion lo han conseguido: una vez más, vuelven las carreras vertiginosas, los impactos más tremendos y la acción al volante más salvaje que te puedas imaginar. Lo mejor de todo es que puedes competir contra hasta 6 jugadores de carne y hueso más usando el sistema *Live*, en un total de 7 (sí, siete) modos de juego. Por cierto, que el juego incluye, además, 70 coches para desbloquear, más de 40 recorridos diferentes, 9 modos de carrera y el divertidísimo modo Crash, en el que deberás ocasionar los mayores destrozos posibles y montar el caos más extremo en cruces, autopistas, ciudades y, en general, allá donde las consecuencias de estrellarse superando los 200 kilómetros por hora sean las peores posibles. Pocas veces se ha creado un juego de conducción más original, vertiginoso y divertido para jugarlo tanto en solitario como en compañía que éste; compruébalo en nuestra exclusiva demo *on line* de este mes.





Conker: Live & Reloaded

Análisis: Pronto | Puntuación: proximamente
Jugadores: 1

Uno de los títulos que más expectación suscitaron durante el pasado E3, una continuación que mejora en todo al juego original para N64 pero que mantiene lo más importante: la esencia de su tremenda jugabilidad y acción, acción a raudales. Haciendo gala de un sentido del humor bastante particular, el juego nos sitúa en la piel de Conker, un roedor que gusta de fumar puros y al que no se le dan del todo mal las armas. En esta demo te sumergirás de lleno en una batalla campal que recuerda en todo a películas basadas en el desembarco de Normandía durante el día D, en la Segunda Guerra Mundial. Incluso los malos tienen un aire de lo más nazi, lo cual sin duda nos facilitará la ardua tarea de acabar con todos ellos sin el más ligero titubeo. Este momento inicial es sólo un adelanto de la intensidad de la acción que se desarrollará ante nuestros ojos en uno de los títulos más esperados de la temporada por los usuarios de Xbox.





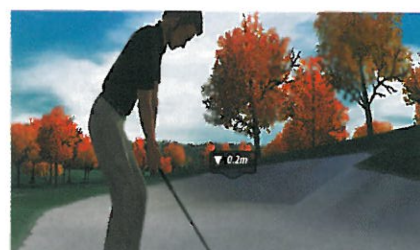
Tiger Woods PGA Tour 2005

Análisis: Pronto | Puntuación: proximamente
Jugadores: 1

Posiblemente el mejor juego de golf del mundo, el PGA Tour de Tiger Woods regresa en una nueva edición, la 2005, para quitarnos de la cabeza la idea de que la anterior entrega era ya inmejorable. De hecho, son tantas y tan profundas las implicaciones de las novedades que EA Sports ha incluido en la nueva versión, que podemos decir que estamos ante un juego nuevo y diferente. Entre estas innovaciones se encuentran un revolucionario sistema de alteración de hoyos para incrementar su dificultad a voluntad, la tecnología Game Face II -que permite obtener infinitas combinaciones de proporciones faciales y corporales para crear un golfista totalmente personalizado-, ocho nuevos recorridos reales (más dos de fantasía), y más jugadores disponibles (hasta 15). Además, el juego nos permite participar en una competición de leyendas, junto con mitos de la talla de Arnold Palmer, Jack Nicklaus o Ben Hogan, y simular en todos los aspectos una fulgurante carrera de golfista, consiguiendo patrocinadores entre los principales fabricantes de equipo deportivo.



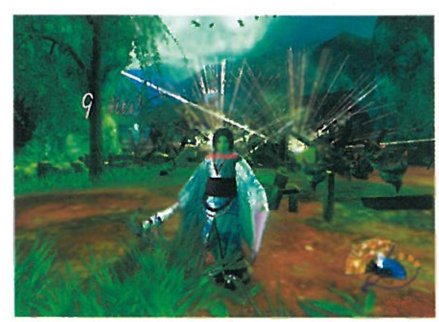
GOLPEAR BOLA
GOLPEAR BOLA
ROTAR CÁMARA
ACCIÓN / ELEVAR CÁMARA
RECORRER HOYO
TIPO DE GOLPE
VOLVER A POSICIÓN
CAMBIAR PALOS
CAMBIAR PALOS
SIN USO
POSICIÓN DE LA BOLA



Otogi 2: Immortal Warriors

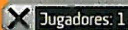


Seguimos con las continuaciones, y de qué manera. Si *Otogi* fue una espectacular propuesta de Sega que igualaba en calidad e intensidad a clásicos de la acción a raudales como *Panzer Dragoon*, *Otogi 2* recoge todo lo bueno que tenía el original y lo eleva al cubo. Más acción, más destrucción, más armas, más poder, más enemigos, en definitiva, más de todo es lo que ofrece un juego que ahora puedes probar antes que nadie. El juego añade seis personajes a escoger, cada uno con sus propias habilidades especiales, y más elementos de RPG a una mezcla en la que prima la acción directa. Los que hayáis tenido la suerte de disfrutar de la primera parte, sabréis lo cuidado de los gráficos y la música, que recogen la esencia de la mitología y tradición orientales, pero es la jugabilidad el punto más fuerte de *Otogi*. Ahora los niveles están separados en diversas fases a las que se puede acceder libremente desde un mapamundi, independientemente de los buenos y excelentes guiños que hace en la mitología clásica.





Prince of Persia: Warrior Within



Análisis: ROX 35 | Puntuación: 8,0 | Jugadores: 1

Las Arenas del Tiempo supuso, el pasado año, uno de los retornos más exitosos que se recuerdan el en mundo del videojuego: el del inimitablemente ágil Príncipe de Persia. Superando con mucho el resto de las versiones para consola, el nuevo *Prince of Persia* unía un apartado gráfico de infarto, un diseño de niveles inimitable, una respuesta y precisión de control inigualables, y unos puzzles sencillos en su concepto pero desafiantes en su ejecución. ¿A qué no te sorprendería demasiado saber que su segunda parte es aún mejor? Bueno, no tienes por qué creernos, basta con que cargues la espectacular demo que te ofrecemos en el DVD del mes. A los que ya conozcáis a nuestro protagonista, deciros que sus habilidades con la espada han aumentado con el paso del tiempo y la práctica, pudiendo utilizar hasta cinco clases de armas, una en cada mano. Además su agilidad y habilidad, lejos de decaer, se han fortalecido.

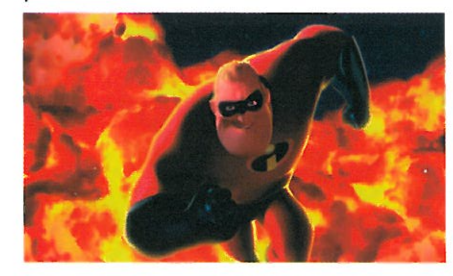




Los Increíbles



THQ y Heavy Iron han trasladado impecablemente al universo "videojueguil" los personajes protagonistas de *Los Increíbles*, uno de los bombazos cinematográficos de la pasada campaña navideña. De esta forma han creado un plataformas en el que hay que ir superando una serie de niveles utilizando las habilidades propias de cada miembro de la familia Increíble. Mister Increíble es un forzudo de tomo y lomo, y puede derrotar al más fuerte de sus enemigos a base de mamporrazos; la señora Increíble es súper elástica, por lo que puede alcanzar con sus manos puntos de agarre imposibles; el pequeño Súper Dash tiene de su lado la súper velocidad de sus piernas; y por último, la frágil violeta puede hacerse invisible durante un breve periodo de tiempo. Una gran banda sonora y un excelente doblaje redondean una adaptación en la que se han cuidado mucho las animaciones, el aspecto gráfico de los personajes y los niveles, y que la jugabilidad sea en todo momento lo más alta y variada posible.





Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- Project: Snowblind
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Area 51
- GoldenEye: Rogue Agent
- King of Fighters 2000/2001
- Prince of Persia Warrior Within

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

El Gran Reto

Este mes, el Gran Reto está protagonizado por la demo de *Otogi II*, el anhelado regreso de uno de los juegos más espectaculares y singulares publicados hasta el momento para Xbox. El reto que os proponemos es bien sencillo: completar la misión Byakko Palace en el menor tiempo posible (tu decides con cuál personaje quieres afrontar la aventura).

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

El mejor tiempo recibido obtendrá como premio un Control Pad Transparente de Centro Mail. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 4 de marzo de 2005 (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 38 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de abril de 2005. La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Concurso Reto *Otogi II*
Revista Oficial Xbox
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



Este bonito mando puede ser tuyo si ganas el Reto este mes.

GANADOR RETO *Outrun 2*

Nicolás Reganaz Arias (Murcia) 2:39:568



CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. El Gran Reto *Otogi II*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de marzo. Los ganadores saldrán publicados en el número 38 de la *Revista Oficial Xbox* (abril)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES CONCURSO *Halo 2*



HALO 2 EDICIÓN ESPECIAL
Joaquín Rodríguez Pérez (Madrid)
Antonio Miguel Redondo Ortiz (Sevilla)
Álvaro Rodríguez Peña (Barcelona)
José Francisco Jiménez Monterde (Valencia)
Cristian Sánchez Amilbia (Bizkaia)

HALO 2
Alberto Jamardo Díaz (Pontevedra)
Iñaki Miravalles Molero (Vizkaia)
Eduardo Perera Baringo (Huesca)
Carlos Altamirano Gómez (Murcia)
Ángel Pastor Selga (Alicante)
Rosa Ramírez Brogalada (Barcelona)
José Manuel Sierra Rivera (Sevilla)
Esteban Rubiales Domínguez (Cádiz)
Pedro Hernández Vicente (Murcia)
Ramón De Salas Cansado (Madrid)

GANADORES CONCURSO *Herederos de Nostromo*

PISTOLA X99L LÁSER BLASTER



Alberto Añón Lara (Córdoba)
Héctor Díaz Diáz (León)
Daniel Martínez Coma (Valencia)
Rosalía Casal Lores (Tarragona)
Marcel Cuenca Poyatos (Illes Balears)

STICK TRI-FORMAT ARCADE



Ángel Pastor Selga (Alicante)
Noemí Arego Sotomayor (Bizkaia)
Francisco M. García Freso (Cáceres)
Manuel Rojo López (Valladolid)
Juan Manuel martín González (Huelva)

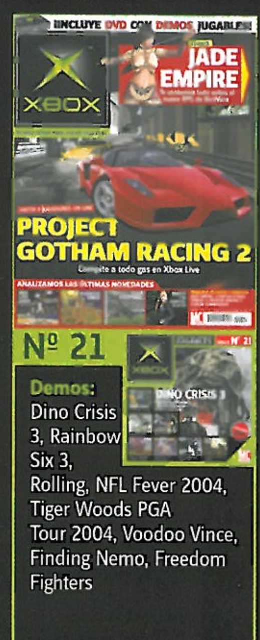
GAMEPAD
Jesús Panadero Cañada (Barcelona)
Javier Martínez Giradles (Pontevedra)
María Luisa Corral Linda (Burgos)
Sergio Clemente López (Valencia)
David Teniente Fernández (Castellón)

Números Atrasados



Nº 20

Demos: Freestyle Metal X, Soul Calibur II, The Italian Job: L.A. Heist, Conflict: Desert Storm II, Colin McRae 04, Outlaw Volleyball



Nº 21

Demos: Dino Crisis 3, Rainbow Six 3, Rolling, NFL Fever 2004, Tiger Woods PGA Tour 2004, Voodoo Vince, Finding Nemo, Freedom Fighters



Nº 22

Demos: PGR2, Magic: The Gathering Battlegrounds, Metal Arms: Glitch in the System, Disney's Extreme Skate Adventure, SSX 3, Midtown Mandes 3, Freake Flyers, Kao the Kangaroo 2, NHL 2K4



Nº 23

Demos: Grabbed by the Ghoulies, Wrath Unleashed, Armed & Dangerous, Freaky Flyers, NHL Hitz: Pro, Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds, Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 24

Demos: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Arx Fatalis, Ford Racing 2, Kao the Kangaroo 2, NBA Inside Drive 2004, Worms 3D



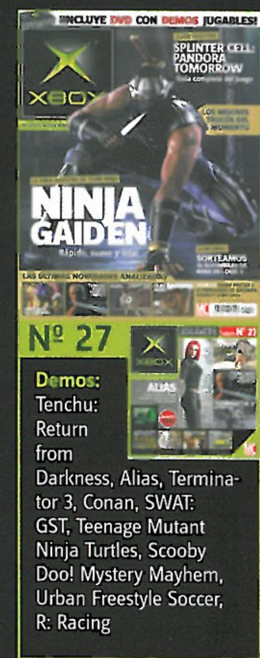
Nº 25

Demos: Deus Ex: The Invisible War, Prince of Persia: The Sands of Time, Dungeons & Dragons Heroes, Links 2004, NHL Rivals 2004, Rogue Ops, Wallace & Gromit in Project Zoo



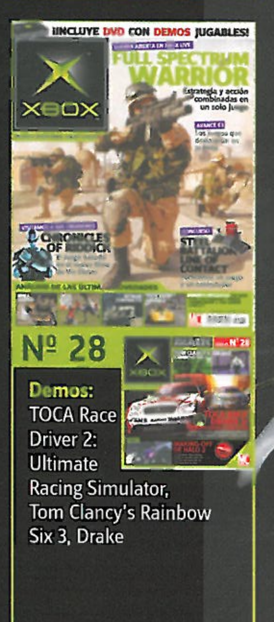
Nº 26

Demos: Armed & Dangerous, Carve, Top Spin, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Sonic Heroes, Wrath Unleashed



Nº 27

Demos: Tenchu: Return from Darkness, Alias, Terminator 3, Conan, SWAT: GST, Teenage Mutant Ninja Turtles, Scooby Doo! Mystery Mayhem, Urban Freestyle Soccer, R: Racing



Nº 28

Demos: TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Drake



Completa tu colección

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

MC
MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma:

☐ nº 20 ☐ nº 21 ☐ nº 22 ☐ nº 23 ☐ nº 24

☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28

Cazadores de mentes

- Director: Renny Harlin
- Intérpretes: Elion Bailey, Will Kemp, LL Cool J
- Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1 e inglés y castellano en 2.0
- Género: Thriller
- Distribuidor: Paramount

Siete prometedores agentes del FBI tienen que pasar un examen final antes de ser seleccionados para entrar en el equipo de analistas de perfiles psicológicos, llamado "cazadores de mentes". Al frente de su entrenamiento se encuentra Harrys, un duro y estricto agente que les someterá a una última prueba: pasar un fin de semana en una isla remota resolviendo un crimen ficticio. Sensacional thriller ejecutado con profesionalidad y pulso por el director Renny Harlin, un realizador avezado al cine de acción capaz de lo mejor (*La Jungla de Cristal*) y de lo peor (*La Isla de las Cabezas Cortadas*). Cazadores de Mentes no revolucionará el género ni pasará a la historia del cine, pero os mantendrá con las uñas clavadas en el sillón hasta el final de la historia. Si este mes buscáis un buen thriller y no tenéis unas aspiraciones muy elevadas, esta es vuestra película. Que no falten las palomitas porque vais a pasar un rato muy entretenido.

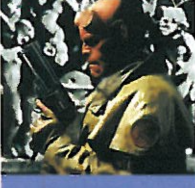
El Espantatiburones

- Director: John Venzon, Nick Fletcher
- Audio: Castellano, inglés, portugués y catalán en Dolby Digital 5.1 y 2.0
- Género: Animación
- Distribuidor: Universal

Oscar es un pececillo con mucha labia y grandes sueños. Por culpa de esos sueños se mete en un buen lío cuando, por contar una mentira, se ve obligado a convertirse en héroe contra su voluntad. Los otros peces se tragan la historia de Oscar con anzuelo y todo y él se hace famoso; la fortuna le sonríe. Todo va de maravilla hasta que empieza a ser obvio que Oscar no es el gran defensor del arrecife. El cine de animación con poso adulto ya es un hecho comercial irrefutable. Aunque Pixar se lleva la porción más grande del pastel, Dreamworks tampoco se ha querido perder la fiesta y ha atacado con una producción muy ambiciosa. Este film es un divertido relato que, por supuesto, funciona a dos niveles humorísticos y se dirige por igual a padres e hijos. Divertida, tierna y repleta de voces entrañables, esta película acuática es otro soplo de aire fresco para el cada vez más interesante mundo de la animación.



Hellboy



- Director: Guillermo del Toro
- Intérpretes: Ron Perlman, John Hurt, Selma Blair
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Fantástico
- Distribuidor: Columbia

EXTRAS
Making of
Storyboards
Trailers
Y muchos más.

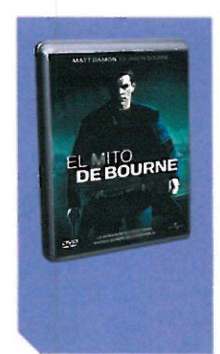


Nacido en las llamas del infierno hace 60 años durante la primera Guerra Mundial, Hellboy fue invocado por el loco diabólico Grigori Rasputin para hacer el mal en la tierra. Destinado a ser un presagio del Apocalipsis, Hellboy fue rescatado por las Fuerzas Aliadas lideradas por el Profesor Broom, fundador del clandestino I.I.P.D. (Instituto para la Investigación Paranormal y de Defensa), que lo crió como a un hijo y desarrolló sus extraordinarios poderes paranormales. Guillermo del Toro es un sibarita de los cómics y del cine de fantasía. No era de extrañar, pues, que fuera él quien adaptara al celuloide el sensacional tebeo *Hellboy*, del guionista y dibujante estadounidense Mike Mignola. Las coordenadas de este cómic de referencia tenían todos los ingredientes que siempre han atraído al cineasta mejicano: terror, ambientaciones góticas, acción a raudales, ocultismo y monstruos, muchos monstruos. Y la verdad es que pocos cómics han sido traducidos a la gran pantalla con tanta fidelidad y acierto. Sí, *Hellboy* es un disfrute desde el primer hasta el último minuto, una fiesta tenebrosa poblada de personajes grotescos y articulada con unos efectos especiales abrumadores. Sencillamente, la mejor película de cine fantástico de 2004.

El Mito de Bourne

- Director: Paul Greengrass
- Intérpretes: Matt Damon, Joan Allen, Brian Cox
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Thriller
- Distribuidor: Universal





Jason Bourne pensaba haber dejado atrás su pasado. Pero ahora ese pasado vuelve a por él. Bourne y Marie han mantenido una existencia anónima y clandestina, al precio de una movilidad permanente. Impulsado por pesadillas fragmentarias y atormentado por un pasado que no acaba de recordar, Bourne traslada a Marie de una ciudad a otra, tratando de esconderse. Casi sin hacer ruido, el personaje de Jason Bourne ya se ha convertido en nuevo clásico del cine de espionaje y acción. Este personaje literario creado por el escritor estadounidense Robert Ludlum dio su primer paso cinematográfico en la sensacional *The Bourne Identity (El Caso Bourne)* y los resultados fueron tan buenos que no se tardó en preparar una secuela igual de buena y explosiva. Tácticas de espionaje, escenas de lucha de lo más realista, acción extrema y, por supuesto, un guión de indiscutible solidez son los cimientos de este magnífico film de acción que ha devuelto a Matt Damon al club de las estrellas mejor pagadas.

Mary Poppins

Director: Robert Stevenson
Intérpretes: Julie Andrews, Dick Van Dyke, David Tomlinson
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1, DEHT e inglés en Surround
Género: Infantil
Distribuidor: BuenaVista

Jane y Michael son dos revoltosos niños que constantemente tienen que cambiar de niñera. Su padre, demasiado serio, sólo se preocupa de su trabajo en el banco, y la madre está pendiente de sus campañas como sufragista. Cuando ponen un anuncio para buscar una sustituta, los niños piden en sueños que sea una niñera dulce y amiga. Qué se puede añadir a la leyenda de Mary Poppins. La niñera mágica de Walt Disney sigue en plena forma cuarenta años después de su primera aparición en la gran pantalla. La prueba la tenemos en esta mayestática edición que conmemora el cuadragésimo aniversario de una película que ha marcado a incontables generaciones de niños. Mary Poppins es un canto al optimismo, un producto cien por cien Walt Disney que a pesar del paso del tiempo sigue conteniendo un encanto especial. Los efectos especiales y la combinación de dibujos animados con actores de carne y hueso siguen siendo entrañables.

EXTRAS

Canción eliminada

Música

Juegos y actividades

Entre bastidores de Disney

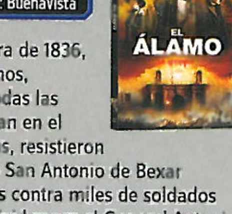
Corto extra





El Álamo

Director: John Lee Hancock
Intérpretes: Dennis Quaid, Billy Bob Thorton, Jason Patric
Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1, DTS e inglés y cast. en Dolby Digital 5.1
Género: Western bélico
Distribuidor: BuenaVista



En la primavera de 1836, unos 200 tejanos, hombres de todas las razas que creían en el futuro de Texas, resistieron en el fuerte de San Antonio de Bexar durante 13 días contra miles de soldados mexicanos dirigidos por el General Antonio López de Santa Anna, gobernante de México. La lucha fue cruenta y perdurará en la memoria. Cuando se avecina una larga sobremesa de domingo, no hay nada mejor que hacerse con una película de las características de *El Álamo*. Este western bélico se apoya en un hecho histórico para cargar las tintas de un guión épico, dramático y lleno de caras conocidas, entre ellas la de Jason Patric, Billy Bob Thorton y, atención, de la del catalán Jordi Mollà. Más allá del aroma pro-yanqui que destila el supuesto mensaje de libertad del film, tenemos que vislumbrar un largometraje entretenido y efectivo para llenar las horas muertas de nuestro día libre. Perfecto para visionar en familia.



El Bosque

Director: M. Night Shyamalan
Intérpretes: William Hurt, Joaquin Phoenix, Adrien Brody
Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1 y DTS e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Terror
Distribuidor: BuenaVista

Los aldeanos de un pequeño y aislado pueblo viven atemorizados por unas terroríficas criaturas que habitan en el bosque que hay justo al lado de su pequeña comunidad. Pero un valiente joven decide desafiar todo lo desconocido y enfrentarse a una sorprendente realidad que romperá todos los esquemas sobre los que se sustentaba su apacible y aislada vida. Lo ha vuelto a hacer. El director anglo-asiático M. Night Shyamalan es uno de los mayores prodigios que han surgido de la industria hollywoodiense, y su cuarto largometraje no hace más que confirmar su desbordante habilidad para manejar al espectador cual marioneta. Si en sus anteriores filmes Shyamalan se mostraba más oscuro y, acaso, efectista, en *El Bosque* nos enseña su lado más poético apelando a una historia con trazos de Edgar Allan Poe y a un mensaje alejado de sus anteriores diatribas espirituales, aunque igualmente profundo. Por supuesto, el final vuelve a ser la pieza clave de toda la historia, y aunque carece del impacto repentino de *El Sexto Sentido* o *El Protegido*, se aferra con más fuerza en el recuerdo del espectador, invitándole a reflexionar. La belleza de las imágenes, la magnífica historia y el coro interpretativo rubrican uno de los mejores filmes de los últimos años.

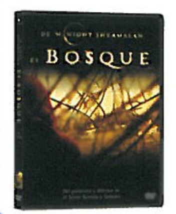
EXTRAS

Making of

Escenas eliminadas

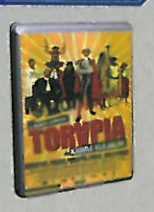
Película casera del director

Y algunos más.



Torapia

Director: Karra Elejalde
Intérpretes: Karra Elejalde, Juan Diego, Silvia Bel
Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1
Género: Comedia
Distribuidor: Paramount



Basilio, un carterista sin suerte, ingresa en una institución mental para recuperar un valioso collar de diamantes que ha pasado brevemente por sus manos. En su ficción psicopatológica, Basilio se enamora, lo que convierte la recuperación de los diamantes en una farsa llena de trampas. Inclasificable comedia la que nos propone el actor y director Karra Elejalde. Los que conocen al vasco saben de su pasión por el humor corrosivo y el gag desencajado, en la hilarante *Año Mariano*, un bautismo de fuego tras la cámara que precede a esta comedia psicopática, esquizofrénica, escatológica y un tanto surrealista. Eso sí, si en *Año Mariano* el gag se hallaba en la mueca física y el humor adolescente, este largometraje resulta un poco más psicodélico e impredecible. Pero que nadie busque un film para contentar a la crítica, Elejalde sigue una estela cinematográfica que hace de *Torapia* un producto sólo apto para *fans* de *Airbag* y sucedáneos.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



FORZA MOTORSPORT
Surca el asfalto con los modelos punteros de los fabricantes más conocidos.

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS
Un nuevo enfrentamiento entre el Bien y el Mal en un mundo de fantasía.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Únete a las fuerzas de asalto de los Clones en su lucha contra la Federación.

WORMS FORTS: UNDER SIEGE
Lucha castillo contra castillo, gusano contra gusano y catapulta contra cañón.

OUTLAW GOLF 2
Coge tus palos y descubre el lado más salvaje y alocado del golf.

SPONGEBOB SQUAREPANTS THE MOVIE
¡Vive en una piña bajo el mar y ahora protagoniza una película y un juego!

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Brothers in Arms
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- MechAssault 2: Lone Wolf
- Pariah
- Scrapland
- Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny
- Scaler


↑ MechAssault 2: Lone Wolf


↑ Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny.

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ Otogi II.


↑ Scrapland

- Mercenarios
- Oddworld Stranger's Wrath
- UEFA Champions League 2004-2005
- Otogi II
- King of Fighters 00/01
- Scrapland

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

No hay límites. Nada es imposible. Conduce cualquier vehículo. Utiliza cualquier arma. Destruye lo que sea, todo lo que se interponga en tu camino. Eres un mercenario en un campo de batalla completamente interactivo y la única regla es la siguiente: no hay reglas.

PIDE REFUERZOS

SECUESTRA

COMPRA

BOMBARDEA

INCENDIA

ANIQUILA

TIROTEA

DESTROZA

SABOTEA

TRAICIONA

APRESA

MERCENARIOS

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN™









PlayStation®2

